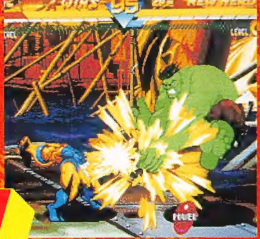
平成7年10月30日発行（毎月2回15日、30日発行）
10巻第20号通巻154号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

30 OCTOBER 1995 No.154

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

AMショー最新作情報満載!!

1995
10.30
毎月15日・30日発売／特別定価
530yen

マーヴル・スーパーヒーローズ
ファイティングバイパーズ
ナムコクラシックコレクションVOL.1
ロックマン ザ・パワーバトル

完全無敵！決めろ！徹底攻略大作戦!!
鉄拳2
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
ストリートファイターZERO
バーチャファイター2
ドラグーンマイト
豪血寺外伝 最強伝説
超人学園ゴウカイザー
STRIKERS 1945
ソニックウイングス3 ほか

ニューゲームジャンクル
将棋の達人
ダンクドリーム'95

話題集中！見たぞ！新作先取り大行進
PS版より先駆けてアーケード版登場！
闘神伝2
ナムコ期待のポリゴン武器格闘!!
ソウルエッジ
コナミ傑作シューティング続編登場!!
沙羅曼蛇2

バーチャ2筐体が当たる！
大プレゼント!!

付録 とじ込み
初心者必携
ゲーム用語辞典

STREET FIGHTER ZERO
中平正彦先生執筆！ コミック 第4回


TAITO F3 PACKAGE SYSTEM
タイムトラベルシューティング
A.D.3195年の時の彼方、
巨大な悪に立ち向かう
一群の戦士達がいた。
新型時間跳躍エンジンを手中にした、
凶悪な巨大ボス（ギアンディガス）が
人類3000年の歴史を破壊しはじめた。
君は、過去・現在・未来を駆け巡り、
巨大ボスキャラを倒し、地球の平和を守るのだ!!
逆鱗弾™
ゲキリンダン
●ショット、ボンバータイプの縦画面スクロールの大迫力シューティングゲーム。
●自機は、複葉機、ヘリコプター、未来型戦闘機の3タイプの中から選べます。
●全5面、各ステージ最後に登場するボスを倒して次のステージに進みます。
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1995 ※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

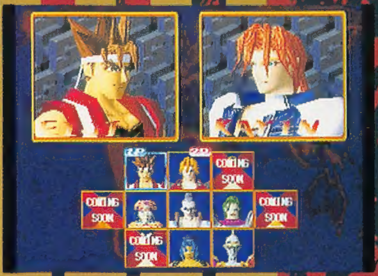


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
あたまクラクラ、ハートわくわく。予想以上のおもしろさと大評判。
新システム&アイテムの登場で、ぐんとパワーアップしたパズルボブル2。
"単純なルールなのにどうしてこんなに面白いの?"と、いま街の話題を独り占め。
パズルボブル2
PUZZLE BOBBLE 2 TM
Let's パズボブ キャンペーン開催!
10月より開催
豪華賞品が当たる!!
詳しくは雑誌広告やゲームパークの店頭ポスターをご覧ください
ここが変わって面白さ倍増!
●パズルモードの画面が2倍以上ワイドになって、迫力も2倍のワイドモード登場!!
●1人でも対戦ができるコンピュータ対戦モード(おなじみのキャラの他、新キャラも!!)が新たに加わりました。
●2つの対戦モードに練習ステージを設定、初心者でも楽しめます。
F3
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM

AMショー速報!!

SHOはどうしたんだべかぁ?

BATTLE ARENA TOSHINDEN 闘神伝2™



いよいよ始動の2…君なら誰を使う?

担当：AM突撃隊K－TAN

イラスト／ことぶきつかさ
※画面は開発中のものです。

まぁ聞いておくれ

我々ゲーメスト取材班は、9月13日から開催されるAMショーに闘神伝2が出展されると聞き、眠い目を擦りつつ、触れることができるという気持ちを奮い立たせ、幕張メッセへと旅だった。

そこで出会った闘神伝2は、まだ開発中のものであったが、新キャラであるトレーシーとカオスに触れることができた。

トレーシーはトンファーを使う女刑事。なかなかいい性格をしているぞ。カオスは、見るからにして死神という印象を植えつけさせられる。

それでは、報告に移るとしよう。

起き上がり

闘神伝1では、キャラが必殺技や足払いなどで転ばされてしまったとき、そのままのそっと起き上がるだけであったが、「2」ではいろいろと起き上がり方が加わった。

起き上がりのモーション自体はまだ遅かったが、後転や横転などがその一例だ。

これをうまく使うことによって、場外近くで倒れてしまったときなど、横転を使って、相手の起き攻めを避けることも可能になった。

起き上がりの攻防が熱くなりそうだね。

光の当たり具合

画面の特徴として、ゲーム画面の光源が決まっているので、対戦中に逆光になったり、キャラの臨場感漂う雰囲気になっているぞ。画面下にあるゲージは、未だ謎のベールに包まれている。名称は「オーバードライブゲージ」だ。

どのようなシステムとして扱われるのか、非常に楽しみだね。

それでは、今わかっている



エイジと新キャラカオス、闘いの始まりだ。

PS版「闘神伝」

出た当時、かなりの話題となった「闘神伝」。ボタン1つで必殺技が出せたり、オプションでカメラの視点を変えることができたりと、いろいろと細かい芸も盛り込まれていた。

また、ガイアやSHOといった、ボスキャラがコマンドを入力することで使えるようになったり、秘伝2などの存在も魅力の一つであろう。そして、キャラクターそのものにも魅力は十分あった。

やっぱりやるなら2Pカラーでしょう。



この秘伝。ガード方向が未だにわからんッス。



これが決まると爽快だぁね。

11人の戦士たち



▲闘神大武会から還ったエイジは時折、兄と闘う妙にリアルな夢を見る。
どんなに強い相手と闘っても、その先に足を思い浮かべてしまう。そんな彼が、再び闘神伝大会に立ち向かう。「兄さんが強敵と認めたヤツがいる！」という噂を信じて……！

▲「闘いは悲劇を生む…」。悟ったように彼は自らの、剣をしまいこんだ。
秘密結社はカインを参加させるべく、養女ナルを狙おうと暗躍する。逃亡の途中「幸せを得るための闘いもある。」と決意するカイン。
葛藤が彼を大きくした。旅立つ彼に迷いはなかった。

▲自分は記憶を操作されていた！と知ったソフィア。深い哀しみとともに自分の記録を持ったソフィア。今度の大会は自分と同じ境遇の者がいる。そう知ったとき、彼女は再戦を決意する。

▲敵だと思っていたガイアから大会の真意を聞き、心は動かされた。同じ男として、同じ父として…男の熱き思いを無視できる彼ではなく、怒りを闘志に変え、ラングーは大会へと向かった。

キャラの変わっていたところを見てみることにしよう。

精進せいよ

まず、使えたキャラは、エイジ、カイン、デューク、ホー、モンド、そして新キャラの2人だ。
まだ開発中ということで、必殺技を出したときの、あの「キラキラ」がついていなかった。
これは全キャラ共通で、キャンセルをかけて必殺技を出すこともできなかった。

●エイジ
元気なのは相変わらずで、流星脚の軌道が大きく変わっていた。
前作のように横に伸びるのではなく、鋭い角度で、斜め下方向に突っ込んでいくぞ。
これで、リングの外まですっ飛んでいく心配はなくなったかな。



オワ～！負けるな僕らのカイン!!

また、1でできたように、コマンドを⬇⬅と入力し、ジャンプしたときに蹴りボタンを押すと、地上出し流星脚も引き継がれているぞ。が、角度が鋭いので当てにくいかもしれない。弱、強ボタンで角度が変わると嬉しいのだが。
それから、しゃがみ強キックが足払いではなく、相手の膝の辺りを蹴るようになっていたぞ。

●カイン
すげーカッコイイ型のキャラではあるが、最後の勝ちゼリフは「イエ～ッ！」だったのが、"2"では「イエ～♡」てな感じになっていた。個人的には「イエ～ッ!!」のほうが気に入っていたのだが、この「イエ～♡」は、いかにも女の子たちが「キャー、カイン様～♡」と言いそうである。「イエ～ッ!!」やっぱりこれだよな。

●モンド、デューク
モンドのリーチの長さは相変わらずで、上段突きの出るまでの速さが上がった…かもしれない（すいません、あやふやで）。デュークは、やはり女殺しですか。



エイジの首が～！って実はのけぞってるだけ。アゴがちこっと見える。

●トレーシー
トンファーの使い手であり、女刑事でもある。出の遅い必殺技や、当たっている最中に軸がズレたりするので、考え方によっては、横から攻撃に移れそうだ。もちろん、必殺技を当てて軸がズレてからね。
どちらかというと、エイジやカインなどの、突撃、対空型のキャラっぽい。

●カオス
いかにも「オレ死神っす」と言わんばかりのキャラで、長い鎌をブン回すヤツだ。



ズシャア～！転べオラァ～!!



◀ホーは笑って帰ってきた。ホーをよく知るものは、その笑顔を見て大武会の壮絶さを感じた。ホーの笑顔は人を殺めた数だけ輝く。
最高の笑顔を求め、ホーは再び闘技場を目指した。

◀依頼主（ある組織）が秘密結社に攻勢をかけようとした矢先、大会の招待状がモンドのもとに。報復手段と判断した組織は「破棄せよ！」とモンドを引き留める。要請を無視し、無断で闘いに向かうモンド。その背中には隠密ではなく、戦士の影が漂っていた。

◀宿敵との決着を果たしたデュークは城へ戻り騎士としての鍛錬を積んでいた。そんな彼に、再度招待状が届いた。差出人の名前を見たデュークの顔がこわばった。「…ウラヌス。…ウラヌスがどうして！」。つぶやきを止め、愛剣デルニエをしっかりと握りしめた。

◀ガイアが実の父であると知ったエリス。父に対しては不思議と、懐かしさも憎しみも湧かなかった。あれから1年。父が裏切り者として結社から狙われている！父に対する特別な感情はない…が、父を助けるために行こう。1年の歳月がエリスを大人にした。

鎌の長さは、デュークの長剣とモンドの下段突きを、足して2で割ったぐらいの長さか…とにかく長かったぞ。必殺技も、何か妖しげなオーラを手から出したり、流星脚のような、突撃技もある。レバーに触れずになにもしないでいても、何だかよたよたくねくねして不気味なヤツだ。さすが、秘密結社最高幹部の一人だ。

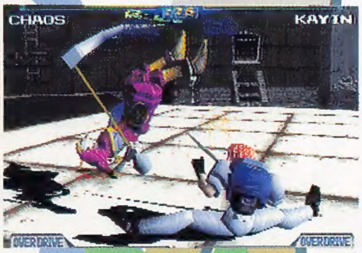
ほかのキャラは？

まだどうなるかは、わからないが、残りのキャラも使ってみたいね。エリスはのっぺらぼうだったし…ソフィアのムチさばきも早く見たいね。さすがに凄いので叩かれてみたいとは思わないのう。オーロラレボリューションを出したのはいいが、そのまま場外に落っこちてしまうというのがあった。この辺がなくなってればいいですね。場外付近で出すのを控えればいいのだけどね。

ラングーの、力強い雄叫びを聞ける日も近い。1で、リハビリをキッチリしておこうぜ！



俺も負けちゃいらんねぇぜ！



でぃ〜ん！ザマ〜ァ。

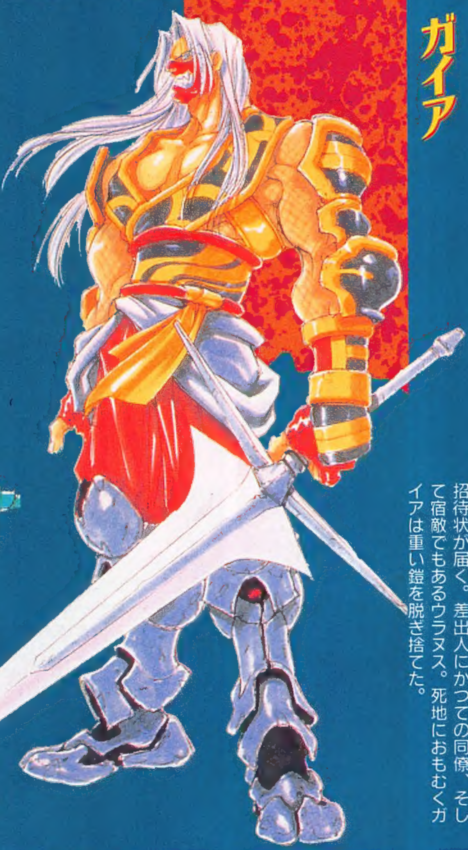


妖しげゆえに何かカッコイイ。



これはAMショー会場でのカプコンブース。闘神伝2のあたりはご覧のとおり大混雑！

ガイア



◀闘神大武会の真意を秘密結社に暴かれたガイアは、裏切り者の烙印とともに命を狙われることになる。逃亡生活の彼のもとに一通の招待状が届く。差出人にかつての同僚、そして宿敵でもあるウラヌス。死地におもむくガイアは重い鎧を脱ぎ捨てた。

カオス



◀秘密結社最高幹部の1人。戦闘能力の高さと執念深さでは、右に出るものはいないと恐れられていた。そんな彼に異変が起こった。饒舌であった彼が、全く言葉を発しなくなったのだ。「記憶操作をされたのでは？」結社内で囁かれ始めた頃、カオスの出場が決まる。

トレーシー



◀必ず相手に一発殴らせてから「正当防衛」を理由に過剰防衛する正義（？）の女刑事。そんな彼女のもとに一通の招待状が届いた。「ほっ－！始末書かと思っちゃった。」胸を撫で下ろしながらも愛用のトンファーを手に、目を輝かせるトレーシーであった。

キャラクターの資料は、PS版「闘神伝2」のものです。

トンファー刑事トレーシー



コイツがカオスだ！



システム11の限界に挑戦!!

SOUL EDGE
ソウル エッジ

除々に明かされてきたシステムに今回は、せまってみるぞ!!

担当：伊勢　猫

全国大会を11月に控え、今もっとも熱い格闘3Dゲーム鉄拳2を生み出したナムコが、世に送り出す、新基軸3D格闘ゲーム「ソウルエッジ」。9月の13、14、15日に開かれた第33回AMショーで一般的にも公開され、さまざまな事実が明らかになった。

それでは、発表されたシステム等について見ていこう。

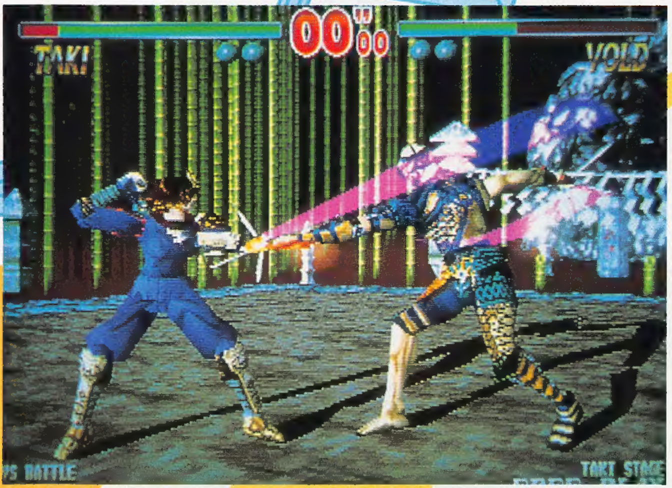
グラフィックがスゴすぎ!

まず最初に目に止まるのは、グラフィックのインパクトの強さだろう。

ソウルエッジでは、鉄拳シリーズと同じシステム11を使用しているということなのだが、そのクオリティーの高さは新しいシステムを使っているかのような感じさえ受けるほどだ。

シェーディング機能を使い、個性的にモデリングされたキャラクターをはじめとして、鉄拳とは違ってステージ背景もすべて3Dモデリングされている。また、バトル中の時間経過によって昼から夜へ、夜から朝へと刻々と変化してゆくビジュアルなどもあり、演出にも力が入っている。

ゲーム中の演出も同様で、各キャラクターが繰り出す剣撃の効果などは超ド派手ーそれと同時に、「武器」というわかりづらいものの軌道を、見た目にわかりやすく…といった配慮もなされている。



二刀流や巨大な武器など、特殊な武器が派手に演出されている。

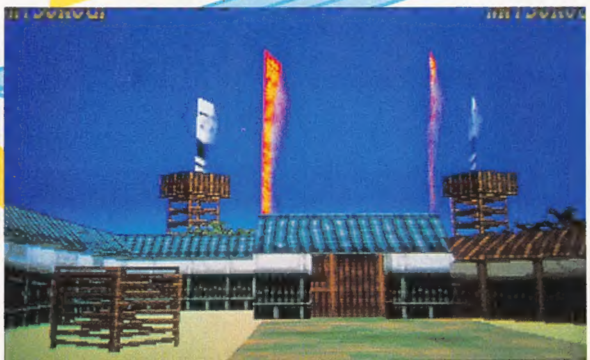

御剣四郎の飛天御剣流が唸りを上げる!!

「剣」は武器の「魂」なり…。

ソウルエッジは、鉄拳シリーズとはゲーム性においてのシステム的な違いが多数ある(違うシリーズなんだからあたりまえといえば…)。

一番大きな点といえば、やはり武器を持っているということだろう。鉄拳でも吉光が持ってはいたがそれは特例であって、全員が持っていたわけではなかったがソウルエッジではすべてのキャラクター


当然、同キャラ対戦も可能だ。


ソウル・エッジでは、背景はすべて3Dモデリングされている。


ジークフリードは、シヴァイハンダーの使い手だ。



連続技をつなげて出せるほか、ハイパーコンボなんかもある。

が武器を持っているのだ。

武器、とひと言でいってしまったが、その種類は様々。日本刀やヌンチャクなどとそれとわかるものから、チンクエデア（ヨーロッパのショートソード）や斬馬刀、はてはインド地方で使われていたカタール（地名じゃないよ）などといった、かなりマニアックなものまで登場する。

キャラクターを選ぶときには、自分の好きな武器でキャラクターを選ぶなんてこともいいかもしれない。

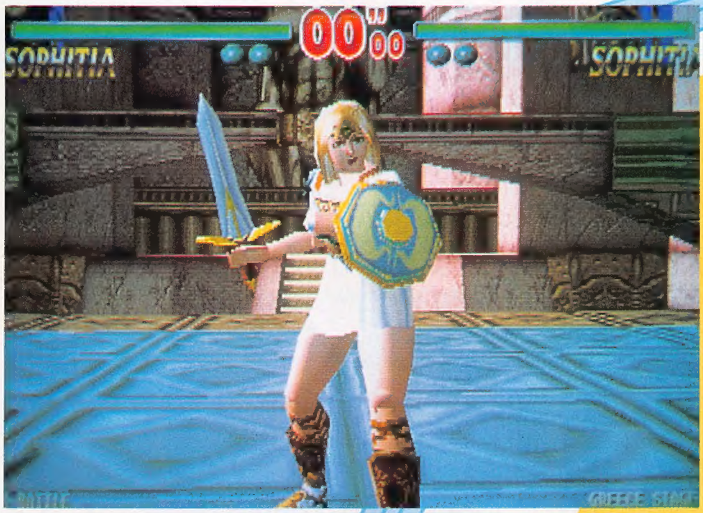
この様々な武器を使って戦う訳だが、基本的には連続技（コンビネーション）があったり、ハイパーコンボ（仮）と呼ばれる鉄拳でいうところの10連コンボのようなものがあったりして、既存の武器格闘ゲームとは一線を画している。

当然、投げ技もあって様々なものが用意されているようだ。

武器格闘ならではのシステム

ソウルエッジでは、システム的な新しい試みがいろいろとされている。

まず、1つ目が避けと呼ばれる動作。これは今までにあった格闘ゲームにも見られるもので相手の攻撃をよけるという特殊なもの。ソウルエッジではすべてのキャラクターがこの避けを持っている。避けは全部で2とおりで相手の攻撃を瞬間的に奥方向に避けるものと、手前方向に避けるものがある。コンビネーションをかわして、相手の側面から一撃!なんてことができたりとその可能性は未知数だが、新しい駆け引きによる攻防がたのしめそうだ。



ソフィーティアは、ショートソードといった感じ。

ほかには、武器格闘ゲームならではのものもある。

鍔迫り合いと呼ばれるものがまず1つあり、これは武器と武器とを交差させることにより発生し相手と力による押し合いをすること。ゲーム中ではその後に、発生する大技へとつないだりできるらしく重要なフューチャーだ。

避けと鍔迫り合い、この2つだけを取って見ても今までの武器格闘ゲームとは違ったより戦略的な闘いがソウルエッジでは展開することができ、防御のバリエーションも、ただガードといった感じとは一味違ったものとなっている。

個性的なキャラクター達

現在の開発段階で決定しているキャラクターについて簡単なプロフィール紹介をしておこう。

●御剣 平四郎
22歳　国籍　日本

サムライといえば丁髷に日本刀これは、はずせない。ソウルエッジにおける主人公的なキャラで飛天御剣流の技を持つ。

サムライ姿で世界を渡たる強者だ。

●ソフィーティア・アレクサンドル
18歳　国籍　ギリシャ

ギリシャ神話から抜け出してきたかのような金髪の美少女。ショートソードにスモールシールドといったベーシックな武器を持っている。

シールドが防御において、吉と出るか、凶と出るか?

●ジークフリード・シュタウフェン
16歳　国籍　ドイツ

体に似合わない両手持ちの大剣、ツヴァイハンダーを駆る小僧。名前から察するに貴族なのだろうか?

女性に人気が出そうなキャラクターだね。



こんな物でなぐられたら、すごく痛そう…。

●タキ
22歳　国籍　日本

格闘ゲームでは、めずらしい女性忍者いわゆるくノ一（女と書いてくノ一ね）だ。裂鬼丸を操り、体術をメインで戦うキャラだ。

後ろ姿のおしりがちょ～いい感じ（スマン…）。

●李龍
24歳　国籍　中国

武術の本場、中国からはヌンチャクに刃が付いたなんとも痛そな武器を持った無双龍破の達人が…。

AMショーのものではハゲになっていた（笑）。

●成 美那
16歳　国籍　韓国

大刀（日本では薙刀）と呼ばれる斬馬刀を持った女キャラ。ハデな民族衣装がグッとくるものがある（のはオレだけか?）。

大刀術ならではの体さばきは一見の価値あり!

●ヴォルド
43歳　国籍　イタリア

カタールと変わった武器を持った、なんとも風変わりな格好をしたあぶない人。

繰り出す技も、奇妙奇天烈な技ばかりだ。

●ロック
37歳　国籍　アメリカ

いわゆる重量級キャラクターで、インディアスホーク（アックス）による一撃必殺がメインとなりそうなキャラ。

オヤジ好きかつ重量級が好きな人はこれで行くしか!!

現時点で公開されているのは6人までだけれど、まだ追加される予定なのでもう少し待ってね。

早くプレイしたいけど…

AMショーでもシステム上でのデモビデオのみ。プレイはできなかったのだけれども、画面写真では伝えることができないあの動き。早くプレイしたいと思わせるほどのクオリティーの高さは、特筆物だ。

発売までには、もう少し時間がかかりそうだけど期待しても損はしないゲームだぞ!



忍者であるタキは体術がメインみたいだ。



ロックマンただいま参上！

ROCKMAN THE POWER BATTLE

あのロックマンが、ついにアーケードゲームになった！
ファンはもう、たまらないでしょう！
担当：ももやん

ロックマン・ザ・パワーバトル

※画面は開発中のものです

なんとなんと、家庭用ゲーム機で絶大な人気を誇るロックマンシリーズが、ついアーケードゲームにまで乱入してきたのだ！

家庭用で遊んだ人も、そうでない人も、ちょっと見ていってよ。

これがパワーバトルだ！

それではまず、基本的なゲーム説明していこう。

ロックマンといえば、横スクロールジャンプアクションゲームと思われるが、このパワーバトルはちょいと違う。横スクロールの部分がなくなり、ボス戦部分だけがゲームとなったのだ。

ボスの種類は豊富で、18体＋α。そのほとんどが、ロックマンシリーズに出てきた、おなじみのボスたちだ。

それに対して、君たちが選ぶキャラクターは3人。同じみのロックマン、ブルース、フォルテだ。

彼ら3人は性能に差があり、連射力、スライディングなどに違いがあるぞ。どれを使うかは、君の自由だ。また2人同時協力プレイもできるので、ロックマン&フォルテの幻のコンビもできるのだ。

キャラを選んだ次は、コースを選ぶ。コースは3種類あり、ロックマン1&2、ロックマン3～6、ロックマン7だ。各コースには6種類のステージがあり、1体ずつボスが配置されている。これで、計18体。この中の6体（1コース）のボスを倒せば、ラストボスの待つステージに進めるのだ！

これが、大まかなゲームの流れだ。こんな感じなのか、と頭の隅にでも覚えておいてちょうだい。



この3体から、好きな1体を選べー！



まずは、コースを選ぼう。



これが、6種類のステージだ。ルーレットになっているぞ。



各ステージは、いろいろな仕掛けがしてあるぞ。このステージは、下がベルトコンベアだ。

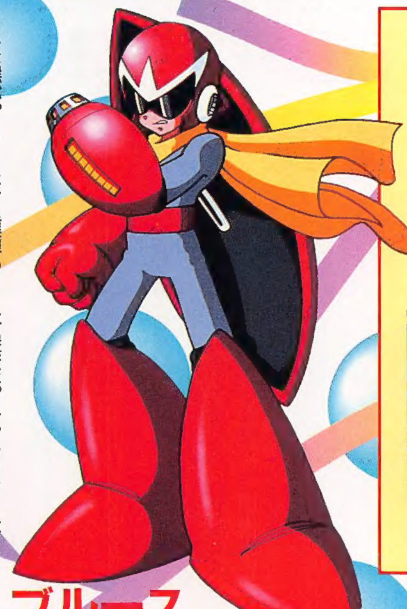
基本はロックマン

では次に、ロックマンの基本操作だ。キャラクターは3体いるが、操作方法に違いはないので、まとめて説明だ。

8方向レバーに3ボタン。レバーでキャラを動かし、ボタンで攻撃、ジャンプ、武器チェンジを行う。基本的な部分は、家庭用と同じだ。

攻撃ボタンを押せば単発で弾が飛ぶが、押しっぱなしにすることにより、強力な溜め撃ちも可能だ。この溜め撃ちは頻繁に使うので、絶対に覚えておこう。

ジャンプもボタンの押し方で変化し、長く押せば大ジャンプ、短かければ小ジャンプとなる。またレバーとの組み合わせでハイジャンプ、三角



ブルース

街で見かけた、こんなボス① プラントマン



ジャングルステージで見かけた動く花、プラントマン。このボスの攻撃は、種をまいて子メカを出し、そいつらから攻撃させるものだ。早めに処理しないと、かなりやっかいだぞ。

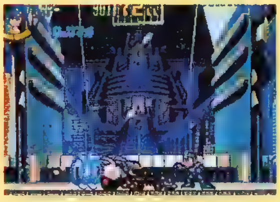


子メカが弾を出してきた！こいつはピンチだ

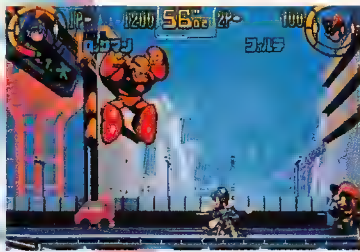
街で見かけたこんなボス② ターボマン



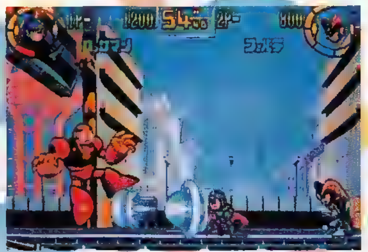
市街ステージを猛スピードで走りまわる、ターボマン。ターボマンの攻撃は、炎の攻撃と、車に変形して突っ込んでくる攻撃の2種類だ。車に変形中は無敵なので、突っ込んできたらジャンプで回避だ。



この最中は、攻撃するだけムダ。とにかく逃げろ!



これで、エネルギーチャージOK。



ボタンをはなせば、強力な弾が出るぞ。



フォルテ

跳びなどもできるぞ。

もう一つジャンプボタンを使ったアクションで、レバー下+ジャンプボタンでスライディングができる。これは、高速で移動したいときに使うといいだろう。

3つ目のボタン、武器チェンジボタン。このゲームでは、倒したボスの武器を使うことができるので、複数の武器を手に入れたときに使用するボタンだ。各武器にはエネルギーがあるので、戦略などを考えて武器をチェンジしていこう。

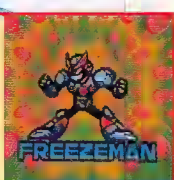
今回の紹介ではここまで。まだ開発途中のヴァージョンなんで、これから変更があるかもしれないんで注意してね。



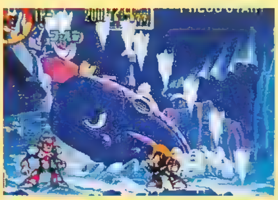


スライディングはキャラによって違うのだ。使い分けが必要そう。

街で見かけたこんなボス④ フリーズマン



氷上基地ステージで元気に走りまわっている、フリーズマン。このボスは、とにかく走っている。休むことなく走るので、ボコボコ当たるぞ。ほかに、上から降るツララ攻撃もやっかいだぞ。

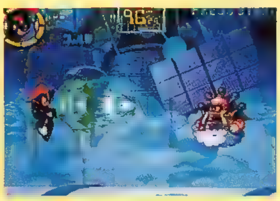


逃げ場はないよ、これ!?

街で見かけたこんなボス③ クラウドマン



気象研究所にフワフワと浮いている、雲のようなロボット、クラウドマン。このボスは地上に降りてこないので、空中戦を十分に練習してから戦いを挑もう。



いつも浮いているので、ジャンプ溜め撃ちは基本だ。



ロックマン

キャラ紹介編だ!

MARVEL COMICS

MARVEL SUPER HEROES™

マーヴル・スーパーヒーローズ

今回は、ボスキャラの紹介に加え、スパイダーマンなどのキャラ紹介を少～し詳しくやっていくぞ。

担当：KAL

ゲームシステムのおさらい

まずはゲームをプレイするうえでの、様々な基本操作やテクニックをもう1度紹介しておこう。確認の意味も含めてね。

この「マーヴル・スーパーヒーローズ」では、8方向レバーと6個のボタンでキャラクターを操作する。

すべてのキャラに共通なのは、スーパージャンプ、ジェム・アビリティ、空中ガード、前転起き上がり、受け身、ダッシュの操作で、共通でないのは、必殺技のコマンドだ。

システムを使いこなそう

スーパージャンプとは、キャラが上方向へ凄い勢いで高く跳び上がる、X－MENから受けつがれているこのシリーズ最大のウリの1つだ。

操作方法は、①レバーを下・上と素早く入力する、②キックボタンを2つ以上同時押しする、の2とおり。慣れないうちは①で操作し、慣れてきたら②で行うようにしよう。なぜなら、②だとしゃがみガードしたまま、また必殺技の"溜め"などを維持したままスーパージャンプできるからだ。

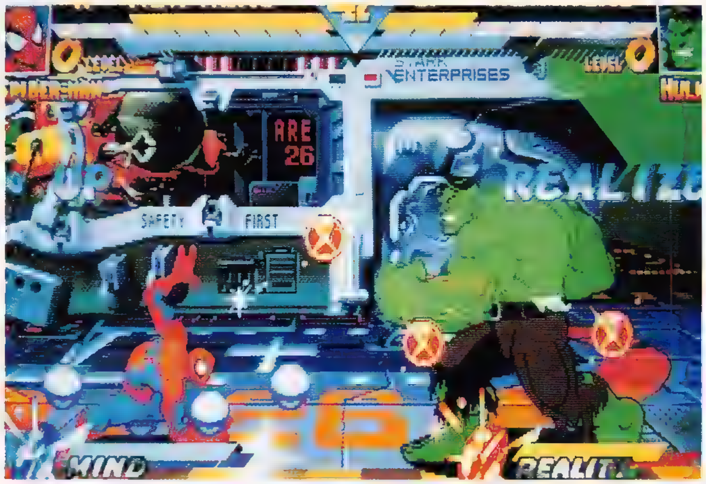
このスーパージャンプには、様々な利用価値がある。

1つに、「通常ジャンプでは1回しか出せない技を、何回でも出せるようになる」という点。これには通常技、必殺技の両方が含まれる。つまり、普通だったら空中で1回出したらそれで終わり、の飛び道具やら通常技の大攻撃などを何回も出しながら上昇（または下降）できるのだ。

ジャンプ攻撃で何か強力な技を持っているキャラには重要な要素だ。

2つに、防御をかためられる点。地上にいた場合、立ちガードとしゃがみガードの2つのガードを使い分けなければならないが、空中にいる間はガードは「空中ガード」の1つだけ。また先に述べたように何回も技を出せるので、ある意味地上にいるより空中にいるほうが安全なのだ（もちろん状況にもよるが）。

3つめに、通常技をキャンセルできる点。これは必殺技でキャンセルするのとまったく同じで、空中へ舞い上げる通常技→キャンセルスーパージャンプ→ジャンプ攻撃、といった連続技に使用する。X－MENではコロッサスやスパイラルなどにこの系統の連続技で強烈なのがあった。しかしこれは上級者向けのテクニックといえる。


うまく使うことで絶大な効果を発揮するジェム。

ジェム・アビリティは、所持しているジェムの力を使用するもので、コマンドは↓↙←＋ⓅⓅⓅ（キャラが右向きのとき）。

ジェムは6種類あり、それぞれ異なった能力をもっている。ちなみに、ジェムを複数持っているときは、スタートボタンを押すことでジェムを選べるぞ。

空中ガードは、他のゲーム


たくさんあって困っちゃう。こんなときはスタートボタンでセレクトだ。


どんな攻撃だって、空中にいれば安全だぜ。

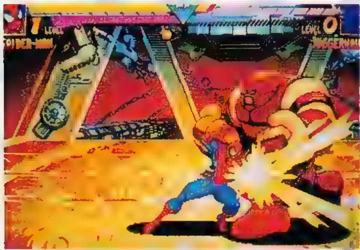
のものと比べるとかなり信用度が高い。なにしろ空中ガードできない技がないからだ。
しかし空中投げされる恐れがあるし、ガードばかりではダメージをあたえられないので、よく考える必要がある。
前転起き上がりは、大きく吹きとばされたあと、ダウンするような攻撃を受けたあとにとる回避モーション。ただしコマンドはキャラが吹っとばされている最中に入力しないといけない。ストZEROのものとほぼ同じだ。


ダウンしているところへの追い打ち回避&奇襲に使える前転起き上がり。


ただしコマンド入力は早くないといけない。

受け身は、投げをくらう瞬間に、こちらも投げを入力することで実行される。この世界では投げのあと、強力な連続技が入ることがあるので重要なテクニックなのだが、いかんせんコマンドが難しすぎる。
ダッシュは、レバーを素早く同方向(前か後ろ)に2回入力するか、パンチボタンを2つ以上同時押しすると実行される。

MARVEL SUPER HEROES 彼らをもっと知ろう!



マーヴル・スーパーヒーローズには、魅力溢れる人たち(かわった人たち?)が幾人も登場する。しかし、昔からのアメコミファンでない限り、彼らについて知識のあるという人はまずいないだろう。
そこで、ここではマーヴル・スーパーヒーローズに登場するキャラたちについて、できる範囲内で軽く解説をしていきたいと思う。
今回はスパイダーマンだ。

あなたの親愛なる隣人スパイダーマン

アメリカン・コミックスの〝顔〟ともいえるキャラ、それがスパイダーマンだ。以前、日本でもTVで特撮ものが放映されていたので、他のキャラに比べると、日本での知名度は高いと思われる。
しかし内容のほうはまったく違うものとなっている。日本版のスパイダーマンは巨大ロボット「レオパルドン」を乗りこなしていたが、元祖アメコミ版では決して出てこないので、同一視しないほうがいいだろう。



スパイダーマンは、X-MENより少し早く、1962年にデビューしている(X-MENは'63年デビュー)。基本的には1人で活躍するヒーローだが、のちに様々な人物と

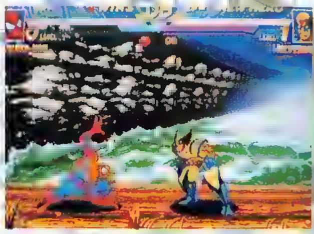


「ウエッブシューターの使い方あれこれ」ウエッブシューターは、応用の仕方によって実に様々な効果を発揮する。盾やバリアはもちろん、落下傘などにもなってしまうのだ。しかし、スキーにも使うとは…。

※本文イラストは小学館プロダクションから刊行されている「アメイジング スパイダーマン」から使用させていただいています。

出会い、時には協力し、時には敵対しながらストーリーを盛り上げてきた。

そんな登場人物たちの中には、あのパニッシャー（カプコンから横スクロールアクションゲームとして'90年に発売）や超人ハルクなどが顔を出しているほか、X－MENからもウルヴァリンやアイスマンらが出演している。特にアイスマン＝ボビー・ドレイクとは仲がいいらしく、親しく付き合っているらしい。


ベルリンで激突したことのある2人。

ところで、スパイダーマンの能力についてなのだが、失礼にも「コスプレをしてるただの人」と勘違いしている人が多いようだ。彼は、数多い超人、怪人、ミュータントたちの中でも、かなり優れた能力を持っているといえる。

まずは運動神経だが、常人の数十倍の反射速度を誇り、驚異的な平衡感覚によって、高層ビル群の中などをアクロバットしながら移動する、くらいのことを軽くこなしてしまう。

また、「スパイダーセンス」と呼ばれる危険を察知する能力も持っており、視覚に頼らない戦闘も可能だ。

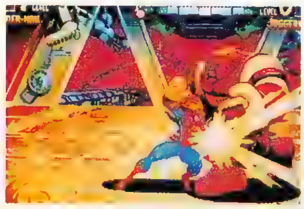
さらに、なんと10トンもの重量を持ち上げる怪力と骨格、時速180キロで走る脚力を併せもち、どんな場所にも張りつく吸着力なども備えている。



かつて恋愛関係にあったブラック・キャット。彼女はごく普通の人間だが、スパイディと出会うことで数奇な運命をたどることになる。ちなみに本名は「フェリシア・ハーディ」だ。フェリシア!?




こ～んなことは道を歩くのと同じくらい簡単なこと。


実は怪力の持ち主、スパイディ。

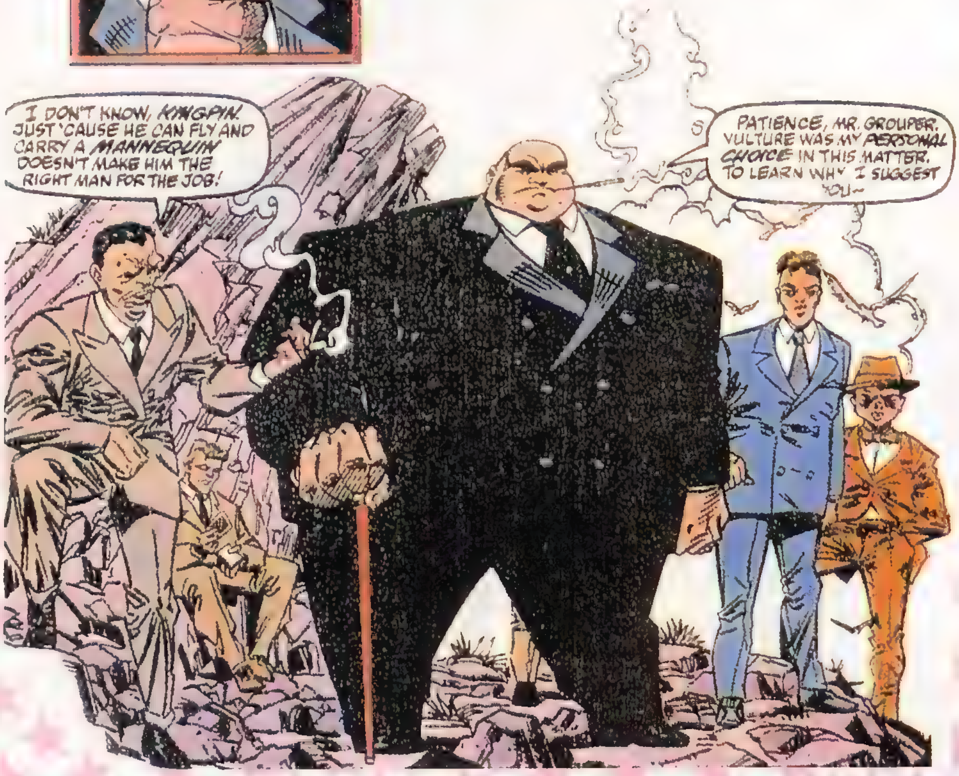
これだけでも十分凄いといえるのだが、スパイダーマンといえば、クモ糸。このクモ糸「ウェッブシューター」は自作の装置で、彼が化学の知識を生かして作りあげたもの。したがって、射出される糸も人工のものだ。

人工物といえばコスチュームもそう。非常に薄いらしく、冬は寒いとのこと。

またこのコスチュームには様々な小物が隠れている。革製のベルトには、超小型カメラと「ウェッブシューター」の予備カートリッジ30個が装備されているほか、スパイダーマンのシンボルマークを投映する強力なスポットライト「スパイダーシグナル」をバックル部分に備えている。

ちなみに普段の彼、ピーター・パーカーはカメラマンを職業としているので、小型カメラを持ち歩いているのも分かる気がする。

以上の説明でスパイダーマンがいかに強いか、少しは分



カプコンの横スクロールアクションゲーム「パニッシャー」に、ラストボスとして登場したキングピン。この男も、スパイディと激しく争い、敗れている。

かってもらえたかと思うが、本当のところはこれだけではない。スパイダーマン＝ピーターは高校のころから化学の勉強にいそしみ、奨学金を得てエンパイア・ステート大学に進学している。そして大学卒業後は、大学院修士課程（生化学専攻）を修了、研究助手助成金を獲得して博士課程に籍を置くほどの秀才ぶりだ。

　スパイダーマンは、その肉体的能力だけでなく、これらの知識や経験、そして機転を利かせて闘ってきた。頭脳と肉体、その双方を100%駆使することで、無敵のヒーロー、スパイダーマンが誕生するわけだ。

　なお、スパイダーマン＝ピーターの家庭は決して裕福ではない。それはピーターが6歳のときに飛行機事故で両親を失くしているからで、一緒に暮らしている伯母の収入（政府の生活保護）に半ば頼っていたからだ。

　ただしこれだけでは大学の学費を払うことができないため、カメラマンの仕事をしつつも、何とか頑張って奨学金を得る必要があったのだ。

　高校までは伯父も含めて3人で平和に暮らしていたが、無関心に見逃した強盗に伯父が殺されてしまい、これを機にスパイダーマンの力を正義のために使うことを心に誓うのだった。

　スパイダーマンの能力そのものは、高校時代、放射線を浴びたクモに咬まれたのが原因で発現したが、このころはわざわざ自作したコスチュームやウェッブシューターなども含め、スパイダーマンとしての自分を芸能界に売り出していた（売り出しは大成功で、一躍人気スターになる）。

　現在は、大学時代からの知り合いで、女優のメリー・ジェーンと幸福な生活を送っている。カメラマン業の収入がいささか少ないため、MJ（メリージェーン）の収入に頼らざるを得ないのが心配な点か？



「ウェッブシューター」人工の糸を射出する手製の装置。液体状態でカートリッジ内に蓄えられ、発射されて空気に触れると粘着性の繊維になる。糸は約2時間で分解。



自作の割にはやたら高性能なウエッブシューター。万能だ。



この登場シーンは、スパイダーシグナルを使ったものだ。

次回は……あるのか？

　このように、マーヴルのスーパーヒーローにはクセのある奴が多い。なかでもスパイダーマンは生活描写の多さが特徴で、その性格や私生活の設定などから、非常に親しみやすいヒーローとなっている。

　X-MENのような壮大なストーリーもいいが、スパイダーマンのような現実味溢れるコミックスも感情移入しやすくていい。現に、スパイダーマンには「スパイディ」という愛称がついているほど。

　こういった感じで「マーヴル・スーパーヒーローズ」に登場するキャラを紹介していければいいのだが、ぜひ紹介してほしい！というキャラがあればどしどしリクエストしてほしい。またアメコミに詳しい人からの情報提供も大歓迎だぞ。

　はたしてこういうコーナーが次もあるかどうかは分からないが、とりあえず今回の約束。みんなスパイダーマンのことを、これからは「スパイディ」と呼んであげよう！



これを読んで勉強しよう！マーヴル・スーパースーパーコミックス

　現在、手軽に入手可能なマーヴル関係のコミックスは、小学館プロダクションから発売されているマーヴル・スーパーコミックスシリーズだ。

　これは現在、「X-MEN」が10巻まで（10月20日に11巻が発売予定）、「ゴーストライダー」（ブラックハートが出てくるよ！）が3巻まで、「蛮勇コナン」などが発売されている。どれも980円とお手頃価格だ。

　さらに徹底ガイドムックシリーズとして「アンキャニイ・X-MEN」と「アメイジング・スパイダーマン」が1200円で出ている。今回、スパイダーマンの記事を作成するにあたって、このガイドブックはいろいろと参考にさせてもらいました。小学館さん、ありがとうございました。



これは、アメイジング・スパイダーマン。ためになるぞー！

全8人中、残り4人を公開!!

ファイティングバイパーズ

気になる4人はどいつもこいつも強烈な個性派ばかり。特にコスプレ娘はオススメ。こいつはスゲェぞ、本当…。

担当：FRS-N,O

これが残りの4人だ!!

前号で、全8人中4人分を紹介したファイティングバイパーズ。今回は、残る4人が判明したので、さっそく見ていこう。

●**ラクセル**
キック技を得意とするバトルロッカー。
見るからにロック野郎な人。父親は市議会議員だが、現在は大ゲンカ中。その末ハイスクールを中退し、家出してしまった。女性ファンが多く、ナルシストの彼は名を売るために闘っている。
ちなみに余談だが、編集部の某さわた○氏にクリソツである。誰ともなく言い出したが、なぜかラクセルを「さわ○りさん」と言っても通用するあたり、みんな同じ考えなのだろう。

●**サンマン**
誰も彼の素性を知らず、本人も無口で何も語らない。すべてが謎の男。分かっていることは改造大型スクーターに乗っていることと、数字の"3"をこよなく愛していることだけ。だからサンマン。闘うことだけが唯一の彼の自己表現なのである。

●**トキオ**
歌舞伎役者の厳格な家で育ったが、14歳のときに地元のチーム"ブラックサンダー"に入る。一時はリーダーまで務めたが、メンバーの死に責任を感じ、チームを去る。一匹狼になった彼は、何か熱いモノを求めてバイパーとなる。

●**ハニー**
アパレルデザイナーを目指す内気な少女だが、自作の衣装である、ラバードレスを着ると性格が一転、過激な美少女バイパーに変身するコスプレギャル。闘う理由は、自作の衣装を披露するためで、ナックラックの名物娘として人気が高い。

……と、これが残りの4人。最後のハニーなんかもう、アレもので、まさに「いい感じ」ってキャラ。ついにコスプレ娘がゲームの中にまで…時代ですねぇ。
今回は、実はキャラ以外の要素がまだ不明なので、詳しいシステムは次号でお送りしよう。





バーチャのように「浮かせる」的な要素を持つ「吹っ飛ばし」。



一般的に吹っ飛[illegible]出すまでに若干の隙アリ。



ヒットすれば、こんなに吹っ飛ぶ。この場合は、金網に激突しているので大ダメージほぼ確定。

トキオ TOKIO



ジャスティスハイパー。男性16歳。得意技は回し蹴りからのコンボ。KGからのコンビネーションは上中下段に選択が可能。連続下段キックとうまく使い分けよう。

ラクセル RAXEL



バトルロッカー。男性18歳。得意技はキック系。ガード不能のデススピンキック（上段）からのコンビネーションや、その場で出せるスライディングキック（下段）を使い分けよう。

ハニー HONEY



コスプレギャル。女性16歳。得意技はキャットアッパー。簡単な操作（連打系）でキックコンビネーションが決まる。また、空中投げを持っているので、アッパーから浮かせて空中投げを狙っていこう。

サンマン SANMAN



マットライター。男性？歳。得意技は体当たり系。体当たりや尻攻撃など色物技の多いサンマン。ダッシュからの尻攻撃は強力。また、ダウン中の相手を投げる技は彼しかない。某ウ○フのジャイアントスイングも使える。

待ってましたよ、こーゆーのを！



©㈱ナムコ

ナムコ クラシックコレクションVOL.1

古いのがいい人も新しいのがいい人もこのゲームに釘付けだ！

担当：DAN



ゲームを選択すると、このようにアレンジとオリジナルを選ぶ。

1つの基板で7種類のゲーム

あのゲームをやりたいけど、もうゲーセンにはないし…。しょうがないからファミコン版とかでガマンするか…なーんて嘆いたナムコレゲーファンよ！

そんなキミたちのためにこんな素晴らしいゲームが発売されることになった。その名も「ナムコクラシックコレクションVOL.1」。

なんと、ナムコ'80年代の代表作とも言える「ギャラガ」「ゼビウス」「マッピー」がまとめて遊べるのだ。

もちろん、この3作をただ1つの基板に収めただけではなく、どれも2とおりの遊び方がある。

ひとつは昔とまったく同じのオリジナル版。マップから裏技まですべて一緒。昔からのマニアはギャラリーにその腕を見せびらかすもよし、最近のゲーマーだったら歴史に残る名作に触れるいいチャンスだ。

もう1つは今風のゲームっぽく若干変更されているアレンジ版。グラフィックや音楽、ゲームシステムなどがそれっぽくアレンジされているバージョンだ。オリジナルっぽくちゃんと「雰囲気はそのまま」なのがうれしい。「ゼビウス」にいたっては「ゼビウス」そのものと「スーパーゼビウス」まで入っているので、全部で7種類のゲームができてしまうってわけだ。むー、なんてゼイタクなっ！

また、タイトルにあるとおり、これは「VOL.1」ってことは、今後もドンドン発売されるのかな？なーんて期待しつつ、まずはこの第1弾を極めよう！



ゲーム選択画面はこんな感じ。タイトルロゴそのものが懐かしいね。

名作画面固定型シューティング

ギャラガ

（1981年）

オリジナル

'81年発売。左右2方向レバーとショットボタン1つというシンプル操作。操るファイターはショットを2連射できる。

ゲームルール

画面外から編隊を組んで飛行し、軍団を形成するギャラガを全滅させれば面クリア。最上段に位置する耐久力2（2発命中させないとやっつけられない）のボスはたまにトラクタービームを発し、これに触れると自機は吸い込まれ、ギャラガの捕虜になってしまう。このボスは捕虜ファイターを連れて攻撃してくるので、このときを狙ってやっつければ捕虜ファイターとそのとき操作しているファイターがくっついてデュアルファイターとなって戦うことができるのだ。

そういえば、敵に弾を撃たせなくするという技が昔は存在したのだが、これはさすがに改良されているのかな？（ちょっと未確認）

ボーナスステージ

4の倍数のステージはボーナスステージ。敵が編隊を組んでダンスを踊るかのごとく画面を飛び回って去っていくので、とにかくこれを撃てばいい。敵の攻撃は一切受けないので得点アップのチャンスだ。8機編隊×5の計40機全滅を目指そう。ボーナスステージは全部で8種類だ。パターンさえ覚えてしまえばデュアルファイターなら楽勝。シングルファイターだとかなり辛い。



デュアルファイターになったところ。

アレンジ

基本操作はまったく同じ。オリジナルでもそうだが、このアレンジでも敵の出現パターンの編隊飛行が、これまた実にたくさんのバリエーションがあり、見ているだけで十分楽しい。


背景とかボスが違うの、わかるかな？自機のデザインも違うよね。

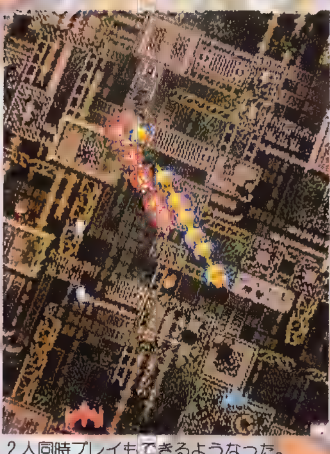
ボスはやはりトラクタービームを発して自機を捕まえようとするが、捕らわれた自機を回収するとあのデュアルファイターになるのではなく、自機そのもののデザインが変わってパワーアップする。もちろん、この状態で敵の攻撃を受けると元の状態に戻るぞ。

また、ボスは数種類いて、どのボスに捕まっていたかでパワーアップが大きく変わる。オリジナルギャラガのボスはワイドショット、蝶のようなデザインのボスは4連射、てんとう虫のようなボスの場合はバウンドショットのような攻撃になる。

ちなみに、捕虜を持ったボスを一番最後にやっつけると、その捕虜そのものも消滅してしまうので注意しよう。

こっちが合体中でも、敵のボスはトラクタービームを出してくるが、これに捕まった場合は合体が分離して1機分持っていかれるだけ。んじゃ、合体しているときに捕虜は助けたらど～なるか？画面下にヒューっと消えてしまう。全然意味はないようだ？

ボスステージは回転機能を取り入れてあり、敵は摩訶不思議な動きでこちらを翻弄してくる。やっぱり合体していないとクリアそのものは辛いだろう。


2人同時プレイもできるようなった。敵キャラも懐かしいヤツがいる？


ショットがパワーアップしたところ。ん～、心強いぞ！

2人協力プレイ

アレンジのギャラガは2P同時プレイが可能だ。ちょうど「コズモギャング・ザ・ビデオ」のような感じで1P、2Pが上下に分かれて戦う感じになる。捕虜ファイターは、ボスを撃ったほうのものになるので、相手が捕虜ファイターになっても当然合体できる。「てめぇ～、人の残機をよくも！」ってことになりがちだが、残機は1P・2P共通なのでご安心を。

名作縦スクロールシューティング

ゼビウス

(1983年)

オリジナル

'83年発売。日本初のゲームミュージックレコードやゲームビデオなどが発売された歴史的なゲーム。

ルール

8方向レバーと対空ショット、地上用ショットの2ボタンを使って敵を撃ち落としていく本格縦スクロールシューティング。

地上用ブラスターは単発、対空用ザッパーは3連射できる。

全16エリアからなり、各面の区切りは森になっている。各エリアの敵を70％以上倒せば次のエリアに進むことができる（70％未満だと最初からやり直し）。

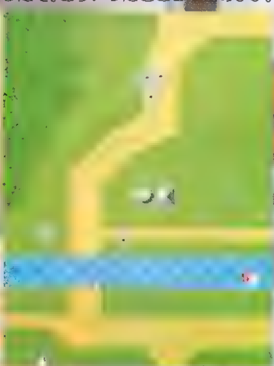
カウンターストップや隠れキャラの存在の元祖とも言えるこのゲーム、知らない人は絶対にやっておこう！

ソルやスペシャルフラッグの位置なども昔のままだよ。

スーパーゼビウス

'84年発売。出回りが少なかったせいか意外に知られていない。内容はほとんど一緒なのだが、難度が大幅にアップしている。ソルの位置も微妙に変わっていて、スペシャルフラッグも最初の一つ目だけで、それ以降は敵の攻撃がかなり厳しいような場所に配置されてあったりした。

そういえば、「ゼビウス」でウワサされたファントムとかが出てきたような。また、スコアが0点に戻ってしまう恐ろしいキャラもいたという。



1面の川でスペシャルフラッグを出したぞ。こういったところも昔のまま。



もちろん、ソルの配置も変わっていない。覚えているかい？

アレンジ

やはり基本は一緒だが、気のせいかソルバルウがほんの少し速いような気がする。

地上物は敵機はオリジナルバージョンのキャラが出てきて非常に懐かしい（オリジナルバージョンの「ゼビウス」そのもののほうがそりゃ懐かしいけど）。

もちろんアンドアジェネシスがちょっと変わっており、ゾシーのオバケみたいなのが（ガルゾシーとでもいうのかな？）4つ、アンドアジェネシスの周りをくるくる回って護衛している。

コイツは地上物の判定なので、中央の赤い部分にブラスターを撃ち込めば倒せる。かなりのスピードなので非常に倒しにくい。

加えて新キャラもかなり出てくる。空中物では、いきなり出現して弾をバラまきながら画面上に逃げていくヤツ、ソルバルウのような形で後部からギドスパリオを発射しながら逃げていくヤツなど、超個性的な敵ばかり。ボスもアンドアジェネシスだけじゃないぞー



アレンジバージョンはグラフィックもちょいと今風に？

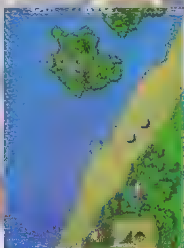


アンドアジェネシスもなんだかかっこいいぞー！周りを回っているヤツがすごい邪魔！

パワーアップ

実はアレンジバージョンの「ゼビウス」は自機をパワーアップさせることが可能なのだ。「パワーアップ」と聞いてガックリしちゃう人もいるかと思うが、それほどの大きな変化ではないので安心してくれ。

パワーアップはピラミッドのような地上物の上の部分を破壊すると出てくる。パワーアップは一段階のみで、ザッパーが3連射から4連射になるだけ。2個目以降は取ると得点になり、2000点、4000点、8000点…とアップしていく。



ゼビウスのアレンジも2人同時プレイが可能になったのだ。



お？これはまた新しいデザインのボスじゃないの！

2P同時

オリジナルバージョンでの2Pプレイは交互プレイだったが、このアレンジバージョンではギャラガ同様2人同時プレイが可能だ。

昔は思いもよらなかった2人同時プレイ「ゼビウス」。ファンならこれもじっくりと楽しんでみなくちゃね。

スペシャルフラッグは？

スペシャルフラッグの存在は確認できなかったが、きっとあるに違いない。ソルの存在は確認しているし。

そういえばアレンジに出てくるバキュラは画面下や横から登場するヤツもいた。途中で止まっちゃうのもいたりして、ますます邪魔な存在になったって感じ。

アレンジはカンスト不可？

かどうかはわからないけど、アレンジは16エリアをクリアするとゲームオーバー。つまりクリアゲームなのだ（オリジナルはエンドレス）。クリアまでにどのくらい点を稼げるかの勝負になってくるだろうね。

名作アクションゲーム

マッピー

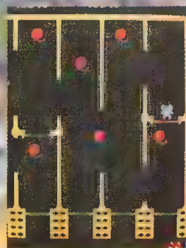
（1983年）

オリジナル

'83年発売。左右2方向レバーと1ボタンのシンプル操作の面クリア型コミカルアクションゲームだ。



このトランポリンをうまく使うのがクリアのコツだったりする。



これまた懐かしのボーナスステージ。パーフェクトを取るにはちょっとしたコツが…。

ルール

各面ともクリア条件は屋敷内の盗品（絵画、テレビ、金庫など）をすべて取り返せばOK。ただし、屋敷内にいるニャームコやミューキーズといった敵に触れてしまうとミス。こいつらを避けて移動していかなくてはならないのだ。

各階の移動にはトランポリンを使い、上昇中にレバーを横にすればその階に入ることができる。トランポリンで跳ねているときは完全無敵なので、敵に追われているときは迷わずトランポリンに乗るといい。

ただし、各階に着地せずずーっと跳ねていると、緑→青・黄・赤と変化していき、赤のトランポリンの上に乗るとトランポリンが破れてミスとなる。

ボタン操作はドアの開閉で、マッピーが向いている方向にある近くのドアを開閉させることができる。開閉中のドアにニャームコやミューキーズが接触すると彼らは一定時間動けなくなり、この間はマッピーがニャームコらに接触してもOK。このスキにサッサと通り過ぎていくことができるのだ。

また、点滅しているドアはパワードアで、ドアを開けると衝撃波が発生し、敵が触れると画面外に追い出してくれる（ホントのオリジナルバージョンでは、衝撃波で10匹倒すと6000×2の表示になるのに1000点しか加算されなかったが、これは変更されているのかな?）。

ベルに触れると下に落ち、敵を一定時間動けなくする。

光る床は落とし穴で、マッピーが通ると一定時間穴が開き、敵を落とすことができる。もちろんマッピー自身が落ちてはダメ。

ボーナスステージ

4の倍数面はボーナスステージ。音楽が鳴り止むまでにすべての風船を割ればパーフェクト。トランポリンを破るテクニックや飛び出すニャームコを使うなどしないと高得点につながらないという、かなり奥が深いボーナスステージなのだ。

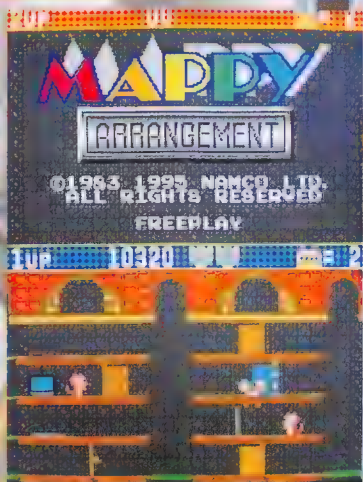
アレンジ

操作、ルールは一緒だが、画面が半分しかない。2P同時プレイを実現するため、上半分は2P側用の画面なのだ。ちょうどクラック○ウンのような感じで1P、2Pが独立しているってわけ。乱入可能なので、1Pのみでも半分しか使わない。屋敷の階数もちょいと減っているようだ。

オリジナルの「マッピー」のテクニック、パワードアの衝撃波、ベルや落とし穴などはすべてアレンジでもそのまま。それに加えて、敵を上の階にはじき飛ばして気絶させるトラップなんかも用意され、ますます奥深いものになっている感じだ。



2人同時プレイは画面上下分割でプレイするのだ。



1人プレイ時は、画面下半分でプレイするようになっている。



ボーナスステージは縦に移動する?タイミングよくジャンプするのだ!

ボーナスステージ

ボーナスステージはやっぱり風船割り。オリジナルと違って縦にスクロールしていき、下から上にあがっていく感じ。2P対応用にトランポリンが強化されているところもある。



名作再来!

沙羅曼蛇2

サラマンダ2

AMショー速報!

担当：MVP

百人中百人が待っていたこのゲーム。とりあえず写真を見てじっくりと想像してくれ!

グラディウスⅢから6年あまりの月日が流れ、ついに沙羅曼蛇2がAMショーで発表された。まだまだ開発途中ではあったが、これが期待せずにはいられない。

とりあえず前作のことをちょこっと説明しよう。

前作を振り返る

グラディウスシリーズの中で沙羅曼蛇だけは大きく違う点が3つある。

①縦スクロール面がある。

②2人同時プレイが可能。

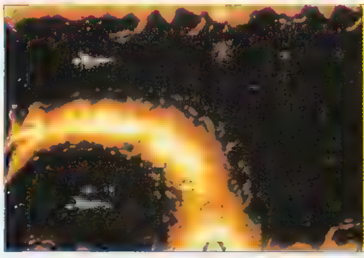
③パワーアップがゲージ制でなく、その場でアイテムを取ってパワーアップする。

2になっても、このシステムは今のところ変更はないようだ。

1000万点の神話…

前作は残機が増えなかったので、1000万点という凄まじいスコアを出すにはすべての面を完全なパターンにしなければ到底無理な数字であった。したがって、1000万点プレイヤーはゲーセンでは一躍ヒーローとなる。

今回はずっとプレイし続けられるループゲームなのかどうかはわからないが、ぜひともループにして日本全国のシューターたちを熱くさせてほしい。



沙羅曼蛇
86年に発売。縦横交互にスクロール（奇数面が横、偶数面が縦）するシューティングゲーム。

「2」の特徴

まだ開発途中の段階ではあるが、現時点での「2」の特徴を紹介しておこう（もちろん変更の可能性あり）。

まずは新装備としてツインレーザーが増えたこと。これはグラⅢにもあった装備で、前方に2本の短いレーザーを撃つというもの。

それから、武器が2段階にパワーアップできるようになったのも新要素だ。同じ装備を取ると、より強力なものになるのである。

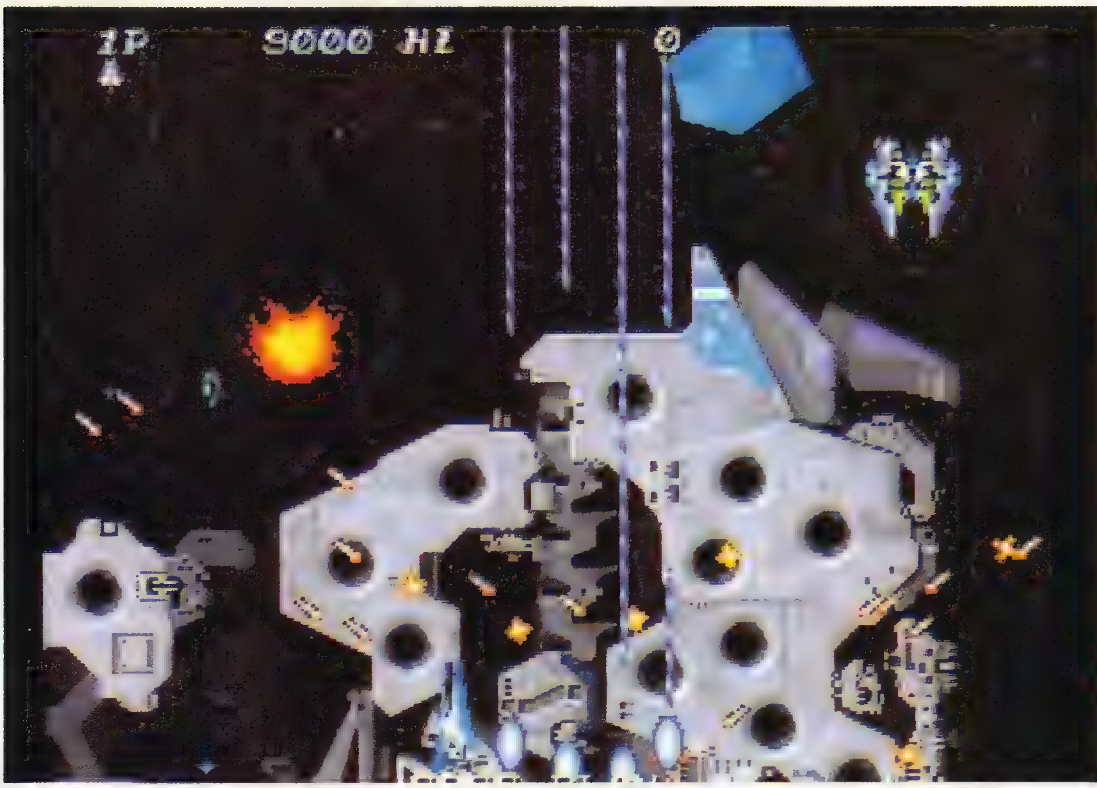
さらに、オプションそのものを飛ばして敵を撃つというオプションシュートなる攻撃方法も加わった。2人同時プレイ時にオプションシュートをするともう1人にオプションを分け与えられるようになっている。

AMショーバージョンではたくさんアイテムが出てきたので、このオプションシュートはバンバン使っていきたい。

当然、グラフィックもいいぜ!

もちろんグラフィックも数段パワーアップ。まだ1点しか公開できな[illegible]見ただけでも、その素晴[illegible]しさがわかるかな？

とにかく、まだまだ発売時期なども未定だけど、新[illegible]が入り次第、ド[illegible]伝えていくから楽し[illegible]



最新画面写真を入手!

今回のAMショーでのコナミ隠し玉。全部の台が[illegible]埋まっていたみたい。この写真のレ[illegible]ザーはまだ1段階目。[illegible]ワーアッ[illegible]と[illegible]色に変化[illegible]るぞ!

注：画面は開発中のものです。

AM SHOW '95リポート

やってきましたこのシーズン！AMショーの会場で初めて発表されたゲームとかもあって、こりゃもーやられました！って感じ。スペース&締め切りの都合上、今回はこれしかページとれなかったけど、次号ではドドンとやります！



カプコン







なんとカプコンから業務用「闘神伝2」が発表。これにはちょっとビックリ。その他、マーヴル、19XX、ロックマンなどが出展。

SNK







SNKそのものの新作はなく（サムスピの新作はなし）、サードパーティのものを中心に展示されていた。

セガ







AM2研新作のファイティングバイパーズと3研のバーチャロンがとにかく大人気。マンクスTTも大々的にやってました。

ナムコ





期待のソウルエッジは残念ながらビデオのみ。それえも多くの人を引き付けていた。うーん、これは凄くよさげですぞー

コナミ





前ページで紹介しているサラマンダ2の他、レースシューティングのビックイバイパー、首都高レースのミッドナイトランなども出展。


究極攻略ムック
11月10日ON SALE
Act.2まででは知り得なかった情報や、
技の数々を徹底攻略!
バーチャ2.1対応!!
ゲーメストムック
予価1380円
バーチャファイター2 Act.3

第12回ゲーメスト杯

全日本鉄拳2チャンピオンシップ

開催決定!!

大会参加者大募集！ 応募締め切り10月6日必着

古今東西、強者求ム!
帝都の陣再び!!

使用できるキャラは10人だ！

●三島平八
●ポール・フェニックス
●風間　準
●レイ・ウーマン
●ニーナ・ウィリアムス
●マーシャル・ロウ
●ミシェール・チャン
●ジャック2
●吉光
●キング

※以上の10キャラクターの中から
使用キャラを選んでね！





大会開催日：11月5日（日）
会場：ニューピアホール（JR浜松町駅下車、北口より徒歩8分）
参加選手：512人（店舗代表選手400人、ハガキ応募選手112人）
ギャラリー：300人
内容：①512人によるトーナメント戦
②コスプレ大会
③大会参加者によるタイムアタック
④ゲーメストライターと対戦
⑤もう一つはヒ・ミ・ツ♥

優勝者および上位入賞者には、豪華商品の数々を用意！コスプレ大会やタイムアタックの入賞者にもプレゼントを用意しているぞ！

鉄拳2予選		
月　日	店　名	TEL
9月24日	アミューズメントピアフェスタ	0552-43-7967
10月1日	ゲームストリート・ジオ	0897-53-7597
10月1日	アミューズメントワールドモモ	0720-23-6995
10月6日	Palo札幌駅前店	011-737-6886
10月8日	ハイテク遊園ニュースター	0552-28-8923
10月8日	アミューズメントスペースフジ	06-356-3933
10月8日	ゲーム倶楽部大船店	0467-44-1963
10月8日	バッデッド苫小牧駅前店	0144-35-5757
10月8日	プレイランド・ドリーム	0246-43-7222
10月8日	アミューズメントソアル	0297-45-6541
10月8日	ゲームプラザメッセ102四街道店	043-424-6070
10月8日	ゲームセンターニュートン	03-3558-9766
10月8日	IC狛江店	03-5497-6971
10月8日	ゲームプラザファンタジー	058-241-2406
10月8日	アミューズメントギャロップ	0577-35-1873
10月8日	ゲーマーハウスガンマ	0727-62-6780
10月8日	チルコポルト上尾	048-777-2277
10月8日	ファンタジーワールド若松原店	0286-55-6150
10月10日	NTK	0123-33-2271
10月10日	モンテカルロ	0273-23-2361
10月10日	西銀座ゲームプラザ	0552-32-5656
10月10日	ZEST	011-663-5457
10月10日	IC中央林間店	0462-77-8329
10月10日	ゲームストリート	0897-53-5783
10月14日	ゲームプラザザゴリラ	03-3983-0618
10月14日	ホワイトハウス箱崎店	092-641-9415
10月14日	アミューズメントパーク金沢タカラ島杜の里店	0762-34-8733
10月14日	ゲームプラザトンガ王国	052-452-0304
10月14日	スーパーパンキーズ	086-227-7888
10月15日	ギャレッソ津田沼店	0474-74-4761
10月15日	オレンジハット礪波	0763-33-1863
10月15日	天野スポーツのゲームコーナー	0563-56-2670
10月15日	ベアランド前橋	0272-32-5555
10月15日	ゲームパーク江古田1・2F店	03-3993-0084
10月15日	GAME・IN・What's	0423-91-0095
10月15日	コムテックタワー	052-565-6471
10月15日	アミューズメントキャパシティアトランティッククラブ	082-246-0015
10月15日	ハイテクセガ廿日市店	0829-32-9530
未定	ビデオ・イン・キャッスル	093-551-5193



■問い合わせ
株式会社　新声社
全日本鉄拳ーTEKKENー2チャンピオンシップ実行委員会
TEL：03(3293)9324
主催：新声社ゲーメスト　協賛：株式会社ナムコ

応募要項

今会への参加方法は3つ。
その1、各地で開催されている鉄拳2全国大会予選に出場し、代表の椅子を勝ち取る
その2、本誌についている綴じ込みハガキ（72ページ）に選手として必要事項を記入し、50円切手を貼って応募する
その3、本誌についている綴じ込みハガキにギャラリーとして必要事項を記入し、50円切手を貼って応募する

腕に覚えの強者は店舗大会で勝ち上がるもよし、運を天に任せるという君はハガキにて応募するのもいいだろう。ギャラリー参加だけどタイムアタックには出てみたいって人も、もちろんOKだよ。
参加者として選ばれたみんなには、10月中旬までに大会参加の案内を郵送します。それまで気合いを入れて、腕に磨きをかけといてね。

※応募者多数の場合は抽選にて選ばせていただきます。





ゲーメストムックVol.15

鉄拳2 Act.1

発売中　定価780円(税込)

新たに増えた10連コンボ、新キャラとして加わった潤と雷、前回のラスボスだった平八。全キャラの必殺技を完全掲載。各キャラ対戦基礎攻略ページまで網羅して絶賛発売中。





PAUL PHOENIX

ゲーメストムック

鉄拳2 Act.2

11月発売予定 予価 1380円

掲載予定内容

1. タイムアタック攻略
2. 全対戦攻略
3. アイランド
   ほか

Act. 2 発行に伴い、**アイランドで使用するイラストや文章ネタのハガキを大々的に募集いたします。**みんな、鉄拳2をやりこんで、プレイヤーならではのハガキを送ってくだされ。「あ！あとキミの周りにいる鉄拳2のキャラにそっくりなやつ、を写真付きで紹介してほしいな。ちゃんと本人の許可をもらってから写真などを送ってきてね。ちなみにコスプレは不可だぞ！」(田渕健康談）だそうです。読者の皆様よろしくお願いします。

10月20日必着です。よろしく！





NINA WILLIAMS



LEI W

中ボスが使えるその日まで…

鉄拳2 TEKKEN2™

(株)ナムコ

タイムアタック、カウンター、返し技、みんなまとめて面倒みるぜ!

担当：全日本パンチさ党

条件付き連続技
カウンター連続

カウンター時のみ連続技となる場合をしっかりと頭に入れよう。

担当：がっちん

ここでは鉄拳2になってから、新しく採用されたオートガードシステムの内容に触れてみよう。

もう、この時期になっても立ちガードをレバーニュートラルと覚えてしまい、連携技を連続技と思っている読者はいないと思う。

ただし、鉄拳にはカウンターが存在しており、通常のヒットではつながらない技が、連続技へと発展する場合がある。

自分の使用しているキャラならすべて理解していても、あまり対戦をしたことのない相手キャラだと勘違いをする恐れもある。どのような技がカウンターのみ連続技となるのか知っておく必要もあるだろう。

技ごとキャラごとに解説

では、どのような技がカウンター時のみ連続技となるのだろうか。技別、キャラ別でみていこう。

●PKコンボ

特定のキャラが保有しているPKコンボがカウンター時のみ連続技となる。保有しているキャラは、ポール、吉光、ニーナの3キャラ。なお、PDKコンボも同様である。

ただし、PKコンボ自体ガードされると昇り蹴りで返されてしまうし、それを行わなかったにしても、かなり不利な状態に追い込まれる。パンチがヒットすれば必ずキックにつながるわけではない。ましてや、パンチのカウンターを確認してからキックを出すのは不可能。それほど信頼できる技ではないがうまく利用したい。



パンチがカウンターなら…、



キックが連続となる。

●平八

お次はキャラ別で見ていこう。まずは平八から。

平八がカウンターで連続になる技は**瓦割り崩拳**。この技はポールも前作からこのシステムであったためメジャーだろう。平八は瓦割りを出したら、崩拳かそのまま瓦割りで止めるしかないのでかなりのバクチとなる。



スマッシュがつながる。

●キング

キングは**スピニングスマッシュ**が連続技に成り得る。アリキックが一瞬で出せないのはツライところではあるが、もともとガードしにくいコンビネーションにカウンターなら連続技というオマケは大きい。チャンスがあれば使いたいが、ガードされると…。



アリキックがカウンターでヒットする。

●ニーナ

ニーナには、この手の技は多くある。挙げてみると…、

レイブキック
フローズンキック
シットスピン系



カウンターヒットすると…、



空中高く浮かされることに。

ディバインキャノンコンボがある。

しかも、すべて下段攻撃から始まりガードされたとしても相手に返し技はない。これは使わない手はない。

なお、シットスピン系というのはしゃがみLKからの派生技のこと。通常はアッパーへつなげる。

また、**RPからの双掌破も**カウンターで当たれば、双掌破が必ず入る。

●ポール

ポールは**瓦割り崩拳と葉桜崩拳**。瓦割り崩拳は平八で説明済みとして、葉桜崩拳もカウンター時は連続技となる。

ただ、素早く繰り出される技なので、ちょっとでも遅れると2発目をガードできないときもある。十分注意しておこう。

●ジュン

ジュンもやや多めにある。それらの技とは、

翠連勁
翠勁下蹴り
槍連勁

となる。

すべてパンチ系の技で、上段攻撃から下段、または中段へと派生していく。ジュン側としてはガードされにくく、カウンターであれば連続となるので好都合。多用していってもいいはずだ。

また、ニーナと同じように連携技の途中から始められる技があり、カウンターであればつながってくれる。その技とは**翠連紫雲**。

2発目のLPからスタートできてカウンターなら次の蹴りが2発とも入る。この技も強力だ。



翠連紫雲の2段目から始められる。



カウンターなら合計3段に。

●ロウ

ロウはサマーにつなぐ技が中心となる。サイドキックとハイキックからのサマーは、無条件で連続技になるが、

ドラゴンロー
ローキック
フロントキック
シットストレート
シットスピンキック

からのサマーもカウンターなら連続となる。

また、左連拳もカウンターであれば全部つなげられる。

●レイ

レイは巻暫連脚がカウンター時連続技となる。最後の蹴り上げは威力十分なので、ぜひともヒットさせたい。



カウンターからの…、



サマーは超イタイ。

●ミシェール

ミシェールは派生していく技が多くあるので、ひとつひとつ詳しく技を述べるよりは、

連拳系
斬撞系
斬撃系
崩撞系

が、カウンターヒットで連続技になるといったほうがわかりやすいだろう。ただし、槍弓腿、通天砲はこれに当てはまらない。

以上がカウンターなら連続技となるもの。キャラによってはないキャラもいるので注意してくれ。

とにかく、使うほうも使われるほうも覚えておいて損はない。しっかりと頭にたたき込んでおこう。

クリーンヒットについて

ここではコーナーを変えてクリーンヒットとは何かを考えてみよう。

技表に書いてあるクリーンヒットとは、俗に言うカウンターというシステムとは全く違う。

だが、クリーンヒットは異様なまでに出にくいわけではなく、むしろ通常はクリーンヒットになっているほどである。

そして、クリーンヒットでない場合というのは、崩拳を例に挙げてみると、深く相手に当たらなかったときがそうである。

つまり、相手と離れているため、拳の先が伸びきって当たった場合のとき。逆にそのような状況は少ないといえる。

よって、技のダメージは、クリーンヒット時のダメージが通常と考えたほうが賢明であろう。

なお、クリーンヒットの場合でもカウンターダメージは加算されるので、その破壊力は計り知れない。



これはクリーンヒット時。



これは通常の攻撃力。あまり差はないが明らかに違う。



クリーンヒット+カウンターであると…、



超減る。

第2回返し技講座

当て身フロンティア

返し投げを使った10連コンボの止め方をメインに、その活用法を開拓する！

担当：伊勢猫　特別講師：D・LAN

前回、当講座では返し技の基本的な概念とその使い方についての講義をしたわけだが、今回の当て身フロンティアでは、それを踏まえた上での実戦での使い方をメインに取り上げていくとしよう。

前回での講義内容

新しい題材に入る前に前回を欠席した者のために、簡単なおさらいから始める。

鉄拳2から新しく加わった返し技、この投げ技は他のものとは異なっていて、この技自体には通常あるはずのダメージ0の攻撃判定が存在しない。このことからわかる通りに相手を普通に投げることができない。では何を投げるのか?と言うと、ほかの投げ技がキャラクターに設定されている投げられ判定を取って投げるのに対して、返し技は相手の攻撃判定を取って投げると考えてもらえばよい。



相手の攻撃判定が出ていないと、取ることができない。

投げ技の攻撃判定と技の判定とが、かち合うと投げ相殺となる訳だが、要はこれが返し技の技判定とほかの技の攻撃判定とに置き換えたことによって返し技が成立する訳だ。

ただし、投げ技の判定同士ならば相殺が起こるが、返し技同士ではそれが起こらないばかりか、投げ技と返し技とでは一方的に負けてしまい投げられてしまう（例外的に、遠距離からのタックル、フランケンシュタイナーに関しては、取ることができる）。



投げ技には、一方的に負けてしまい、投げられてしまう。

ダメージ量の計算法も特殊で、カウンターダメージがその基本となっており、ダメージの多い技を取れば多く、逆に少ない技は、それなりのダメージ量を相手に与えるといった具合で、ガード不能技を取ったときなどは、ゲージの半分以上のダメージを与えたりもできる。



フランケンシュタイナーなどの一部の技は返し投げできるものも。



ポールは剣撃を取れないので、手を出さないこと。

その他としては、判定面なども同様に通常とは違っており、コマンド完成直後にその判定が発生したりとすべての面で、ほかの投げ技とは異なった性質を持っている。



スカりポーズもほかとはまったく違う。

おおまかだが、前回の復習としてはこんなものだと思う。よくわからないという人は前号を読み返すことをおすすめする。

前回もその使い方について説明した訳だが、それはあくまでも基本的なこと。そこで今回はコマンドも公開となり巷でも使われだした10連コンボの返し技を使った返し方、並びに実戦における返し投げ技活用法などキャラ別でスポットをあててみたい。

また今回から、他のものとの混同をさけるために、返し技については「返し投げ技」と統一表記していくのでご了承ねがいたい。

返し技活用法 10連コンボ編

鉄拳名物「10連コンボ」。そのすべてが連続ではないものの、一度出されてしまうと知っていてもガードするのが精いっぱい。しかも2になって分岐点が設けられ、返すことが非常に難しくなっている。

しかし返し投げ技を使うことでガード・ポイント（以下G・P）を一つ知っているだけで、割と簡単に返してゆける。ここでは各キャラクターの10連コンボのG・Pのどこで返してゆくのがよいかを見ていこう（表は前号参照）。



全キャラクター分を覚えるのは、至難の業だ。

●平八　10連コンボ

平八の10連コンボは始動がRP（上段パンチ）スタートのものと、LK（中段キック）スタートの2種類がある。

一つ目のRP始動のものは分岐点はなく一方通行で5段目（LK中段）、7段目（RK下段）の2カ所にG・Pが設定されている。1段目から6段目まではすべて上段なので、くらっているいないにかかわらず、6段目を取っていけばいい。

もう一つはLK始動の中段蹴りスタートで、3段目（RP上段）、6段目（LP中段）、基本形の9段目（RP下段）の3カ所がG・Pなのだが、3段目のG・Pは次がRK下段のためにに返し投げ技で取れないので



この6段目が狙い所だ。



新10連は6、7段目を取っていこう。

分岐点でもある6段目後を狙っていくことになる訳だが、分岐後はどちらも上段なので7段目を取っていける。

●ポール　10連コンボ

ポールの始動は前作と同様でLP（上段パンチ）始動となっている。G・Pは4段目（RP上段）と8段目（RK下段）、分岐後は5段目（RK下段）と8段目（RK中段）がそれにあたっている。

CPU分岐点が3段目にありG・Pがくる前に分岐してしまい4段目のG・Pが中段LPだった場合その後が下、中段の2択になってしまい、狙いをしぼれないので、4段目が基本形の上段である時のみ5段目（LP中段）を取っていこう。

4段目が分岐後の中段LPだった場合は、5段目の下段RKと中段崩拳の2択を見てガードするしかない…。うまく崩拳をガードしたら、そこで終わりなのだが、RK下段蹴りをガードした場合には8段目（RP中段）を取っていくこと。


旧10連は５段目を取る。

●ニーナ　10連コンボ

ニーナの10連は始動が2通りありそのどちらもLP（上段、中段パンチ）スタート。G・Pが3段目（LP上段）から基本形の6段目（LK上段）までと、分岐後もやはり6段目（LK下段）までと9段目（RK下段）とに設定されている。

3・4段とG・Pが続くがここは返し投げで取ることはできない（1〜4段目まで基本的にガードする以外の行動ができない）。5段目G・P後は下段のためこれも取ることができないが、7段目は返し投げできるぞ。

5段目の分岐はそれ自体を取ることができるので狙っていくこと。簡単な取り方としては、ニーナが10連を使って（くらっていても、ガードしていても）きたならレバーを後へと引きLP＋LKかRP＋RKを連打する。5段目が取れなければ旧10連なのでしゃがみガードに7段目を取っていく。


2択をうまくガードできたら…。よく見ていこう。

●ロウ　10連コンボ

ロウの10連コンボはLP（中段パンチ）始動で分岐点が多い。G・Pは基本形の4段目（LP上段）と6段目（LK下段）、分岐後の4段目（RP上段）と8段目（LK上段、LK下段）の計5カ所に設定されている。

一見するときついようだが、分岐するしないにかかわらず4段目のG・P後の5段目（LK上、中段）を取っていければ問題ない。


5段目をおちついて取っていこう。

●ミシェール　10連コンボ

ミシェールの10連は、RP（上段パンチ）始動で、G・Pは基本形の4段目（RP上段）以降は分岐も含めて7段目（LK、RP中段）と9段目（RK下段、RK中段）とに設定されている。

これも一見するとG・P後が常に2択となっていてきつそうだが、4段目のG・Pをガードしたあと、5、6段としゃがんでよけて7段目（LK、RP中段）を取るといった多少ほかとは違った方法で止めることができるので覚えよう。


しゃがみガード後の返し技入力を失敗しないように。

●JACK2　10連コンボ

JACK2の10連始動は、従来のRP（下段パンチ）スタートのものと新しいLP（上段パンチ）の2通りへと増えた。G・Pは基本形が4段目（LP中段）と、9段目（P同時中段）で新しいほうが3段目（RP下段）と、6段目（LP中段）そして9段目（P同時下段）となっている。

前作同様の旧コンボは、4段目のG・P後の5段目（RP中段）を取っていく。

新しいほうの10連コンボは、3段目をガード後4、5段（下段RK、LK）としゃがんでガードした後にG・Pでもある6段目中段を取っていこう。


新・旧10連の見分けは一発で見てわかる。

●吉光　10連コンボ

吉光の10連も新しく始動が1つ追加され2通りとなった。旧コンボでもあるLP（上段パンチ）始動のものと新しい（RK上段蹴り）始動のものがそれだ。G・Pは基本形が4段目（RK上段）から6段目（LK下段）まで、新しいほうと分岐後が、2段目（RK上段）と3段目（RK中段）ならびに8段目（LK、K同時中段）に設定されている。


旧10連に的をしぼってもよい。

旧コンボは分岐も入れて、4段目のG・P後の5段目（RP中段、RK上段）を取っていければ止まる。新しいものは、2段目のG・Pの次にある3段目（RP中段）を取ることで止めることができる。

●キング　10連コンボ

キングの10連コンボ始動は、前作と同様にLP（上段パンチ）スタートで、新しく分岐が追加された。G・Pは基本形の4段目（LP上段）、6段目（RK下段）と9段目（LP中段）で、分岐後は6段目（LK中段）と9段目（RP下段）に認定されている。


分岐したときの５段目のみ取れる。

基本形は、9段目のG・Pまでガードする以外にはないが、分岐した場合のみ5段目（LK上段）を取れる。

●準　10連コンボ

準の10連コンボの始動はRP（中段アッパー）始動で、G・Pは基本形が4段目（LP上段）、6段目（LP下段）と8段目（LK下段）で分岐後が4段目（LP中段）と6、7段目（LP＋RK下、上段）に認定されている。


後半は中、下段のみでガードが難しい。

4段目のG・Pは基本形と分岐後の両方にあるが分岐してしまうとそこで終わりなので忘れていい。基本形の4段目後のG・P後の5段目（RP中段）は連続で取ることができない。6段目のG・Pも同様で取れないが、分岐した場合には7段目（上段）をしゃがんでかわせば、8段目（LP上段）を取ることができる。

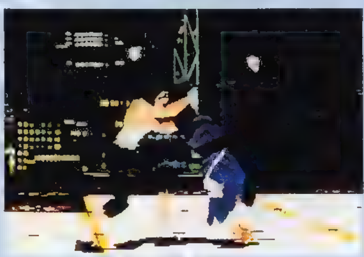
基本形は、始動アッパーをくらった場合には9段目（P同時中段）まで取ることができないのだけれども、ガードした時のみ4段目を返し投げで取っていけるので覚えておくといいだろう（跳びRKで返した方が安定ではある…）。

●レイ　10連コンボ

レイの10連コンボはLP（上段パンチ）始動で、G・Pは基本形の3段目（LP下段）、7段目（RK上段）と9段目（RP中段）で、それに加えて分岐後は6段目（K同時中段）と9段目（RK下段）に設定されている。

返し投げポイントは、3段目のG・P後のK同時押しの中段蹴りで、次の4段目を取っていけばOKだ。


はじめからガードしたときのみ4段目を取れる。


同じポイントを跳び蹴りで返したほうが楽だよね…。

対戦における返し技活用法

上、中段攻撃のほとんどの技を返し投げできるとはいえ、バクチで使ってばかりいたのでは、リスクが大きいのはあたりまえ。

そこで、実際の対戦で各キャラクターがメインとして使ってくる技を中心に、その狙い所や取り方をキャラクター別に説明していく。

準、ニーナはその攻め方（コンビネーションで相手を押していく）や、返し投げ技の性質が近いので一緒に説明していくこととする。

準・ニーナ編

●対「平八」戦

裏旋空刃脚などの小ジャンプ後に判定の出る技は狙い目。瓦割り後の崩拳は見て取らないと3択にはまるので注意！ホバーリング後も同様だが、こちらのほうは要注意!!

誘いなどはあんまりおすすめしないぞ！（風神拳が痛すぎ）。

●対「ポール」戦

下段始動の技が強いポールは返し投げを狙いにくいキャラだ。平八と同様に2択、3択があるので反応できなければムリはしないこと（崩拳、痛すぎ…）。また、葉桜や落葉、疾風といった技は取れないので手出ししては絶対にいけない。


ヒジ、ヒザ系の技は取っていけないので手出しはダメ。

●対「ニーナ」戦

ニーナにとっては同キャラ。狙い技は、ハンティング系コンボやジェイル（セメタリー）クラッシュなど。

相手の連携を取っていければベストだが、双掌波は自信がなければ手出ししないこと。相手の反撃を誘うのも有効。

●対「ロウ」戦

ドラゴンスラッシュやサマーは狙い目なので取っていこう。左連拳などの早い連続技はガードすると返し投げできない。

●対「キング」戦

返し投げは相手が打撃で押してきたときのみ狙っていけるぞ。またドロップ（サテライト）キックは取れないので手を出さないこと。


ナックルボムは返し投げ可能だ。

●対「JACK2」戦

JACK2もポールと同様に下段始動のコンビネーションが多く、返し投げ技を狙いにくい相手の一人だ。

しかし技の出が遅いためにそのほとんどの技を見てゆけるので、おちついていけば、メガトンパンチも狙っていける。

●対「ミシェール」戦

連携技での2択、3択が多いので、しっかりとした対応が必要なキャラ。後掃腿後（槍弓腿中）の穿弓腿は狙い目。疾歩崩肘は返し投げできないのでおぼえておくこと。


技のスキに返し投げを置いたりはしないほうがよい。

●対「吉光」戦

吉光にとっては、生命線ともいえる、忍法卍葛を取ることができるのだが、一発でもガードすると固まってしまうので、注意すること。また、吹雪は取れないので要注意だ。準、ニーナの二人はガード不能の剣撃も取れるので、一度おためしあれ。


ヒザ蹴りも取ることができないのでバクチは少なめにね。

●対「準」戦

準にとっては同キャラだ。対戦相手のクセが読めるまでは、あまり狙わないほうがいい。また下段スタートの連携も多いが、鬼殺しからの空中コンボ以外はさほど怖くはないので、狙ってもよい。

●対「レイ」戦

レイにとっては、頼りになる後掃燕舞。しかし最初の下段をガードできれば返し投げで安定できる。


ガード不能技である鳳凰旋風脚も取ることができない。

旋風連脚は取ることができないので手を出さないこと。

崩拳だけじゃねいぜ!
ポール・フェニックス よろずコーナー

返し投げの話に付随して、ポールでちょいと返し投げと闇雲絞めを考えてみよう。出ない人はご一読を…。

担当：D・LAN

ポールと準、ニーナの返し投げの違いは?

ポールの返し投げは準、ニーナよりある意味不利である。唯一吉光の剣撃全般を取ることができないのである。

ほかに明確な違いはなく、取れる技も一緒と思われる(ただし破砕蹴系の技のように、



破砕蹴系(平八、ポール、ニーナ、キング)の技を取るとこんな投げになる。

グラフィックが変化するものはいくつかある)。まぁそれも内容的には同じということで、つまりは吉光戦だけ狙いにくいということがいえる。

ポールならではの取り方とは?

実際に取る状況としては、連携を読んでとか、相手の技に反応してといった使い方が主となるが、それは準、ニーナも同じ。というわけで却下。

ここでは、ポールだけが狙える返し投げの誘い方を無理矢理考えてみたい。

①崩拳をガードさせて取る

当たればラッキー、ガードされても反撃を受けにくい崩拳。ガードした相手はどんな行動をしてくるだろうか。編集部内で対戦するフリをしていろんな人の反応を調べてみたところ、次のようになった。

投げにくる	55%
じっと静観	25%
アッパー系	10%
その他	10%

(UZR調べ)

対象数が少ないため、これが全「鉄拳2」人口50万人(推測)に当てはまるとは限らないが、およそ8割は敗れ去るという結果がでた。こりゃあダメだ。

②しゃがみダッシュから取る

ボタンを押さずに⇩⇦⇨とだけ入力。懐にスルリと潜り込んで相手の技を取る！これはなかなかのアイデアだ。

ところが実際これを行ってみると、ホバー中にやられることがほとんど。投げも含めて反撃されないこたぁまずねいって感じだ。たとえ反撃されなくとも、崩拳を警戒しているのか相手は手を出してこない。そんなときにはしゃがみダッシュから投げにいこう、…ってのはちょっと趣旨が違うから結局ダメ。

③疾風をガードさせて取る

間合いが離れ過ぎるので…。

…といろいろ考えていくと、奇をてらっただけの使い方ならいくらでも思いつくが、ポールならではの真に有効な使い方というのは実はそうそうないということがわかる。

返し投げは「反応」と「バクチ」がすべてであり、キャラ別の使い方の違いは「バクチ」のバリエーションの違いに過ぎない。



崩拳をガードさせて…、



取る。だがそうそううまくいかないのが実情。

何らかの技をガードさせて返し投げを行う場合は、その技が「反撃を受けそうで受けない」技、あるいは「反撃を受けるが素早く反応しなくては返せない技」が基本。ポールの場合でいうと、それが崩拳であったり、双飛天脚およびPKコンボやあびせ蹴りであったりするわけだ。そして相手がよく投げにくるタイプか、あるいはアッパーなどで浮かせにくるタイプかということも重要な…というよりむしろ、返し投げの頻度は相手次第という部分が大きい。

なんか歯切れの悪い結論になってしまったが、狙い過ぎてピクピクけいれんしつつ自滅するのもカッコ悪いし、きれいに取れたときの嬉しさの分、その代償は大きいということで勘を研ぎ澄まそう。

闇雲絞めのポイント!!

唐突に趣を変えて、ここでは新技の「闇雲絞め」の入力方法を説明したい。

コマンドは、

(タックル中)
⬇RP・LP・LP☆RK・LP・LP+RP
(☆はニュートラル)

これらはボタン連打よりも1つずつタイミングよくボタンを目押ししていったほうがよい。

①まずタックルで転ばせたら、倒れ込む前にレバーを真下に入れてRP。

②右手で振り上げるグラフィックが見えたらLP。レバーはまだ真下。

③左手を振り上げたら、レバーから手を離すと同時に残りのコマンドをできる限り急いで入力。ここからはタイミングを見る必要はない。

なお、ラストのLP・LP+RPは、LPを押したままRPを押すだけでよい。むしろコマンド通りにやろうとすると出にくい(入力が超っ早でなくてはならないため)。



タックルだ。この時点でレバー下+LPを入力しておく。



これが見えたらRP。



このモーションに入ったらレバーをニュートラルにし、残りのコマンドを急いで連続入力。



ハイ。ポキッとね。CPUには遠くから走っていかない限り投げ抜けされてしまうぞ。

さあ、いざ出るようになると、これが使える。タックルが入ったら一気に60近くのダメージを与えることができるし、技自体の時間も長いから相手にしてみるとこりゃあかなりムカツクぜってな具合だ。ちなみにゲージ総量はノーマル設定で140だから、2回決めればほぼ勝ちとなる。スキあらばアルティメットタックルを仕掛けよう。

なお、ポールにのみ闇雲返しがあり、LP+RPで一発目のパンチを取られてしまうので注意。これは逆にやられたときにはとても頼りになるぞ。ちなみに女キャラに多いビンタは取れない。



ポールのみがもつ闇雲返し。両Ⓟ連打だ。

鷹は飢えても穂を摘まず

ペク・トー・サン
白頭山

早くからマイキャラとして使用できたロウの中ボス。本場、韓国のテコンドーは、まさにに筋金入りだ！

担当：今回のみMVP

いよいよ技コマンドが公開となったペクであるが、その技はほとんどが蹴り技である。かっちょいいぜ!!

では早速技を見ていこう。

●バタフライキック
●バタフライニードル

バタフライ系の技は左足を高速に蹴り出すもので、最後が上段か下段に派生するのであり、使えそうだが、上段を出すと反撃されてしまうので下段のニードルを主に使うとよい。ニードルはガードされても反撃は受けづらいのでバンバン使っていこう。

またこの2つは小ジャンプ攻撃からも出せるので中間距離での使用頻度も高そうである。

●スマッシュキック

この技は2段階で上段をガードすると下段がガードできない技である。もちろん反撃も受けないぞ。



上をガードすると、



下は必ず入る。

●ブレイクニードル

ニードル系の技なので反撃は受けないが、上→下といくのでそれほど使い道はなさそうである。

●ブラックウィドー

これは連続技ではないが、途中から中段に変わるので非常に重宝する技であろう。5回蹴るのだが、あまり遠くでヒットさせると、次が空振りする恐れがあるので注意しよう。

●コブラバイトスロー
●ソードフィッシュスロー

両方コマンド投げであるがコブラのほうがダメージが高いし見た目もかっこいいので、コブラで決まりだね。

●ヒールナイフ

テコンドーらしいかっこいい技。カカト落としから中段蹴りにいく技。モーションは大きいが出るのは早いし、中→中なので申し分なし。どんどん使って相手を圧倒しろ!!



カカト落としから、



中段蹴り。色々な技の中に登場するぞ。

●アルバトロス

ヒールナイフと似ている。違いはカカト落としが2段になっているところだけ。同じように非常に使える技になりそうだ。

●ペクラッシュ
●ペクラッシュニードル

下段蹴りから2段カカト落としにいき、そして中、下に派生する。下段から入るので相手にとっては非常にやな攻撃であるはず。ただし連続攻撃にはならない。押さえ込むのに使用しよう。



下段スタートはガードしにくい。

●ハンマーヒール

大振りなカカト落としだが、これはダウン攻撃に使えるので、そういうふうに使うのがベスト。スキがでかいので絶対にスカらないようにしよう。



ダウン攻撃に使える。

●ハンティングホーク

平八の裏旋空刃脚に似た技。1発目でひるまして2発目がヒットし、さらに3発目も自動的にヒットするおいしい技。



空中で3発目が入るのだ!!かっちょえぇー。

●ウィングブレード

かがみダッシュして足を天に向かって蹴り上げる。ヒットすれば相手は必ず浮くので空中コンボを入れよう。



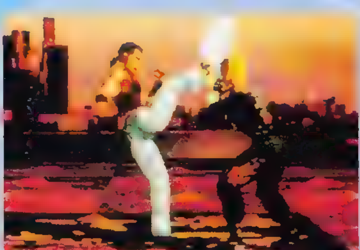
狙え空中コンボ!!

●ブレイクブレード
●スターライトブレード

最初に小ジャンプするかしないか、そんな違いしかない。結局最後にウィングブレードにつながるので空中コンボ狙いの技である。

●トリプルスレット

見た目はトリッキーなのだがよーく見れば判定は中→上→上なので実は超使えない技。技のモーションも大きいので使う価値なし。



色々な技に登場するトリプルスレット。

●ウェイブニードル
一発目が入ると相手は転んでしまうので次につながらない。

●ヒートディストラクション
●ハリケーンディストラクション
ともに立ち上がりキックからそれぞれヒールナイフ、トリプルスレットにつながる技。ウェイブニードルと同様に一発目で相手は倒れてしまう。

●フラミンゴ
蹴りのフェイントをしながら相手と軸をずらす技。この技自体に攻撃力はないが、派生する技がたくさんあるので必ずマスターしよう。


蹴りのモーションのまま移動するとは器用な奴。

●フラミンゴムーブ
フラミンゴの体勢で3回まで移動できる。相手の真正面から真横近くまで移動できる。

●ヒールハンター
●ヒールカッター
●マッハニードル
それぞれフラミンゴの状態から単発の蹴りを出す。非常に高速で出るのでとっさにガードするのはほぼ不可能であろう。ただ、単発なので後述する連携技のほうがいいだろう。


超切れ味のよいヒールハンター。

●フラミンゴウェイブニードル
●フラミンゴディストラクション
●フラミンゴハリケーン
フラミンゴ状態からそれぞれウェイブニードル、ヒートディストラクション、ハリケーンディストラクションが出せる。相手の攻撃を避けつつ連続攻撃を叩き込んでやれ!!

●スネイクキック
●スネイクブレード
下段を3回蹴りにいくか、2回蹴ってウイングブレードにつなげるかの違い。素早いのでスキはない。しかし、ウイングブレードにつなげて空中コンボを狙いたいところだ。

●トリックスマッシュ
●トリックニードル
スターライトブレードにつなげられるのがトリックニードルで、トリックスマッシュはそのフェイント。しかしフェイントにしては上段なので使い道がない。トリックニードルでとめてもいいし、そのままブレードにつなげてもよい。どちらもスキは少ないので使い勝手はよい。
出し方に多少コツがあり、小ジャンプをしてちょっとしてから蹴りを入力しよう。

●シルバーマンティス
ブラックウィドーにトリプルスレットが組み合わさったような感じの技。いかんせん上段が多いのですぐガードされてしまう。

●フレイムホーク
立ち上がり蹴りにトリプルスレットが追加されたもの。ハリケーンディストラクションと似ているが、最初の判定がこちらのほうが中段で優れている。


最初の判定が中段のフレイムホーク。

●ヒールエクスプロージョン（ガード不能技）
足を天高くまで振り上げ、そのままカカト落としにいくガード不能技。威力はそれほどないが、ダウン攻撃にもなるのでそれなりに使えるだろう。何といっても見た目がいいのでどうにかして使いたい。


大きく振りかぶり…、


「くらいな!!」

●キリングブレード
カカト落としをやる技。少し出が遅いような気はするが問題ないだろう。ダメージもそこそこあるのでいい感じだ。

●ブルーシャークスロー
●ハンマーヘッドスロー
通常投げである。ブルーのほうは投げたあと転び状態。ハンマーのほうは後ろを向いた状態になる。ちょっと使いにくい投げである。

●スターフィッシュスロー
背後投げ。首を取り背負い投げのように投げる。

急いで紹介してきたが、ペクの技はスキがないのが多く、手数も多いので、実は非常に強力なキャラである。ある程度技を覚えれば、後は派生させるだけなので、要領よく覚えよう。

鉄拳2の中ボス群は、基板タイマーの関係で、一気にではないが、徐々にマイキャラとして使用可能となる。
恐らくリー、ワンあたりが、現在町では使用可能となっているのではないだろうか（正確な出現法則は、現段階では不明）。
しかしロウの中ボスのペクだけは、鉄拳2の登場と同時に出現している店があった。
これは基板のモードがアジア、日本の2バージョンがあり、アジアバージョンで稼働させているからである。
だから、どの基板でもディップを操作すればペクが使え、本来（日本バージョン）使える準が使えない。
ただし、それはタイマーの関係で出現しているわけではないから、いずれディップを操作しなくても自然にキャラ選択画面に姿を見せるはずだ。

バタフライキック	LK LK LK RK
バタフライニードル	LK LK LK ⬇ RK
スマッシュキック	RK LK RK
ブレイクニードル	LK RK
ブラックウィドー	LK LK RK RK LK
コブラバイトスロー	⇨ ➡ RP
ヒールナイフ	➡ RK LK
アルバトロス	立ち上がり途中 RK RK LK
ペクラッシュ	⬇or⇩ RK LK LK LK
ペクラッシュニードル	⬇or⇩ RK LK LK ⬇ LK
ハンマーヒール	⇨ ➡ RK
ハンティングホーク	⇙ LK RK LK
ウイングブレード	⇨ ☆ ⇩ ⬊ LK
ブレイクブレード	LK RK LK
トリプルスレット	➡ RK RK LK
スターライトブレード	⇙ LK ⇩ RK LK
ウェイブニードル	立ち上がり途中 LK LK RK
ヒートディストラクション	立ち上がり途中 LK RK RK LK
ハリケーンディストラクション	立ち上がり途中 LK RK RK RK LK
フラミンゴ	⇦ ⬅ LK ☆
フラミンバムーブ	フラミンゴ中レバー前or後
ヒールハンター	フラミンゴ中⇦LKor⇦ ⬅LK
ヒールカッター	フラミンゴ中LK
マッハニードル	フラミンゴ中⇩or⇖or⇗LK
フラミンゴウェイブニードル	フラミンゴ中LK LK RK
フラミンゴディストラクション	フラミンゴ中LK RK RK LK
フラミンゴハリケーン	フラミンゴ中LK RK RK RK LK
スネイクキック	⬇or⇩ LK LK ⇩ LK
スネイクブレード	⬇or⇩ LK LK LK
トリックスマッシュ	⇙ LK RK
トリックニードル	⇙ LK ⇩ RK
シルバーマンティス	LK LK RK RK RK LK
フレイムホーク	立ち上がり途中 RK RK RK LK
ヒールエクスプロージョン	⇗ LK+RK
ブルーシャークスロー	接近して RP+RK
ハンマーヘッドスロー	接近して LP+LK
スターフィッシュスロー	背後から接近して LP+LKorRP+RK
ソードフィッシュスロー	接近して ⬉ LP+LK
キリングブレレード	⇨ ⇨ ⇨ LK

CPU戦

三島平八

ラスボスがカズヤだけに、このキャラでのクリアは必須。PS版での借りは、ここで返す！

担当：アディトン



前作での三島家（カズヤ）は、開幕（スタート直後）風神拳をCPUがほぼガードするという、なかなかに苦難の道のりを歩まねばならなかった。

今回もカズヤから平八になったとは言え、やはり開幕の風神拳は色んな意味で切望するところ。果たしてCPUはどのような対処法を見せるのであろうか。

これだけは出しちゃいけない！

CPUを相手にし、自分の体力は残り僅か。そんなピンチの状態で思わず出したくなる技がある。そう、2発目が一部キャラと状況を除いてガード不能技と成り得る、裏旋空刃脚だ。

しかし決して出してはいけない。CPUは100%毎回同じ決まり切った技で、対処し叩き落とすからね。

ただし、起き上がりに重ねるのなら話は別。結構シビアなタイミングではあるが、くらってくれるときがある。

まあ、当ててもそれほど意味はないので、よっぽど思い入れがない限り、とりあえず出さないほうが賢明ということ。ちなみに本当のガード不能技、鬼瓦にも同様のことが言えるぞ（こっちは当たれば意味はある）。

風神拳スタートの…基本パターン①

鉄拳2になってから、CPUは開幕風神拳をくらってくれやすくなった。それを利用してパターンを構成すると…。

●風神拳（⇨⇩⬂●⑧）→**昇りRK**→**立ちRK**→⬁RP→**立ちRK**

昇りRKの次の立ちRKは、CPUのダウン中に空振りし、起き上がり技を誘えるという効果がある。が、少しでも遅れたタイミングで空振りすると、次の⬁RPが潰されてしまうので、昇りRKが出ている間連打しておくといいだろう。

また⬁RPも、立ちRKが出ている間にレバーを入れ連打しておくとよい。

⬁RPで浮いたら追い打ちで立ちRK。これでCPUの体力はなくなる。


開幕の風神拳。前半は安定して入るはず。


空中コンボは、次のことを考えて昇りRKのみ。


立ちRKを空振って、CPUの起き上がり技を誘う。


誘ったらショートアッパーで潰して…、



立ちRKで追い打ち。これで終了。3秒台ってとこかな。

超ぱちスタートの…基本パターン②

開幕風神拳が入らない場合、自然の流れとして投げ技に頼ることになる。ここでは超ぱちきを使って、パターンを次のように構成してみた。

●超ぱちき（接近して⇨➡●⑧）→⬁RP→**昇りRK**→⬁RP→**崩拳**（⇩⬂⇨●⑧）

超ぱちき後の⬁RPは、先程の誘い技としての立ちRKと同様のものだ。もちろん要連打。で、その後の昇りRKでCPUの起き上がり技を潰し、⬁RPで浮かす（どちらも連打）。

浮いたところに追い打ちで崩拳を入れるのが望ましいのだが、難しければ立ちRKでもいいだろう。

ただし、それではIドットほどCPUの体力が残ってしまうので、破砕蹴を追加しなければならないぞ。

いざ、パターンを投入せん！

では、パターンが理解できたところで、CPU戦に活用しクリアを目指してみよう。

まず、1~3人目。これは開幕風神拳が安定して入るはずだから、当然パターン①で問題はない。

多少不安定になってくるが、4人目まで狙ってもいいだろう。うまくつながればタイムが早くなるからね。

それで、5（4）人目~ラストまではどうするかと言うと、もちろんパターン②。

リー、カズヤ、デビルカズヤに対しては不安があると思うが、キッチリと超ぱちきが入力できれば問題はない。

ラスボスのデビルカズヤだけは、開幕風神拳のヒット確率が割と高いので、その場合は前号のリーの攻略でも述べたように、風神拳→昇りRK→しゃがみLP→昇りRK×3、としてもいいし、しゃがみLP→昇りRK後はRP→崩拳としてもいいぞ。

他キャラみたいにビームの下をくぐって、ガード不能技を叩き込むのは、平八の場合あまり意味はない。タイムなんか全く気にしない、という人は、やってみていいかも。


後半は超ぱちきから。入力はしっかりとね。


今度のショートアッパーは空振って…、


昇りRK。これで起き上がり技を潰す。


で、またまたショートアッパーで潰して…、


空中コンボは崩拳。難しければ立ちRK→破砕蹴とする。



瓦割り落葉が使えるぜ!

ポール

アルティメットタックルがほとんど決まらないのがちとやな感じだが、返し投げの練習はできるぞ。

担当:C・LAN

瓦割り落葉が超有効なのだ

鉄拳2のCPUは、キャラ別のアルゴリズムの違いはそれほどなく、全般的に特定の技に弱かったりする。ヘタをするとその技だけで勝ち抜けてしまったりする。その技とは「瓦割り落葉」(しゃがみ途中●◎◎)である。CPU戦を楽しむにせよ、タイムアタックをするにせよ、瓦割り落葉はほとんどのキャラにヒットする超有効技だ。


瓦割り。これがガードされても…、


落葉がヒット。なんかバシバシくらってくれるんですけど…。

瓦割り落葉が全く効かないのがJACK−2とクマで、この2人には崩拳(⇩⇨⇨●)で転ばせて、起き上がりに崩拳を重ねる、という前作のようなパターンが通じる。


JACK−2とクマは崩拳で攻めろ。

その他のキャラに関しても、瓦割りをガードされて次の落葉をしゃがみパンチで潰されてしまうことがあるが、その場合は1回仕切り直して再び繰り出せばそのうちくらってくれる。メインに据えるもよし、危なくなったら使うもよしだ。とりあえず頭に入れておこう。

開幕重要!先手をとるべし

CPUの開幕の特徴として、

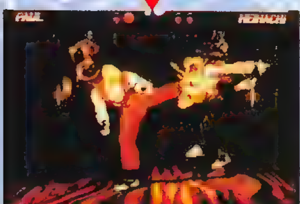
①投げ

②ボタンのみで出せる技

この2つを90%以上の確率でくらってくれるという性質がある。ポールでいえば①は風牙や裏当て、②はLKといった技が挙げられる。

この性質には反するが、開幕瓦割り落葉ももちろん有効だ。


開幕に投げはまず決まる。


そしてボタンのみの技。ポールならLKがいい。

CPUの技を取ってみよう

実戦ではなかなか難しい返し投げだが、CPUなら十分狙える。キャラ別に技を絞って取る練習をしてみよう。比較的取りやすい技は、

●平 八…瓦割り崩拳
●準……流雲蹴、白鷺遊舞
●吉 光…三散華、稲妻
●キング…F・シュタイナー

といったところ。他キャラはあまり不連続な連携を使ってこないのでバクチ性が高い。カズヤ(&デビル)の雷神拳なんかも一応狙える。


三散華だ。返し投げのチャンス―

だがキャラの別なく、確実に取る方法もある。まず何らかの技で転ばせる。できれば瓦割り落葉がいい。すぐさまダッシュで近寄ってLPを1発空振りしておく。するとCPUは99%起き上がりRKを出してくるのでそれを取ることができる。後半の敵は素早く行わなくてはならないぞ。


まず瓦割り落葉を当てろ。


すぐに前ダッシュ+LP空振り。これでCPUは中段蹴りを出すので…、


取る。やってみよう。

タイムアタッカーな君へ

ここからはざっとタイムアタック用のパターンを紹介していこう。根気とお金がいるが、ぜひとも1分台を目指してほしい。

基本的にVS○○というのは関係なく、何人目かでパターンが決まる。唯一JACK−2のみ例外で、どこにきても崩拳で無理矢理倒そう。

●1~2人目

開幕崩拳。ヒットしたらすぐにレバーを右上に入れっ放しにしてRK連打。最初の昇り蹴りがちょうど誘いになり、起き上がりにヒットする。なお、崩拳はクリーンヒットしなくてはならない。さらに、まれに起き上がりが早いときがあり、昇り蹴りが間に合わないことがある。

●3~4人目

実は4人目までは崩拳→昇り蹴りが通じるのだが、崩拳がガードされてしまうことが多くなる。開幕崩拳がすべて入れば実は早い。

ここからは瓦割り落葉をつかっていく。手順はこうだ。

①瓦割り落葉を当てる

②すぐにダッシュしてⒶを空振り

③昇り蹴り連打

②のⒶが何人目かで変わる。さらに③は最初だけ昇り蹴りにして、あとは相手の体力を見て右アッパー→昇り蹴りや双飛天脚(⇩◎◎●)を使っていくようにするとよい。

ちなみに3~4人目のⒶに入る技は右アッパーだ。

●5~6人目

Ⓐは左アッパー。ただそれだけの違いだ。

●7人目

7人目は起き上がりが最速。LPを使う。

●クマ

崩拳→起き上がりに崩拳。うまくいけば1秒台で倒せる。

●カズヤ

カズヤは起き上がりが遅くなる。左アッパーでギリギリいける。

●デビルカズヤ

しゃがんでレーザー待ち。空中がきたら下をくぐって万聖竜王拳(⇦●◎)+スライディング。地上だったらしゃがみLKを当てて空中を待つ。

目標約1分台!!

風間準

ダメージの多い流雲墜をメインで使っていこう！

担当：伊勢　猫



鉄拳といえば、その独特のパターン作りが楽しいCPU戦。今回は準のCPU戦全般の勝ちパターン（タイムアタックの土台）についてキャラ別に説明していくぞ！

1～5人目 前半パターン

まずは、基本パターン。

●流雲墜（　）→流雲墜（追い打ち）→紫雲二段蹴り（⬇　）→前方跳びRK（4秒10）

平八、ポール、吉光、キング、ジャックの5キャラにはジャックのみ多少、起き上がりが遅いので注意すること。

●翠連紫雲（　）→流雲墜（追い打ち）→紫雲二段蹴り→前方跳びRK（⇩⬇＋LK）（4秒70）（5秒30）

ロウ、ニーナ、ミシェール、準の4キャラは見た目通りにやられ判定が小さくて、立ち状態で流雲墜が2回入らないうえダウンしてくれない。

そこで、紫雲二段蹴りを使って相手をダウンさせる。初めを翠連にしているのは少しでも体力を減らすため。

相手をダウンさせたらすぐ流雲墜で追い打ち、以下CPUの起き上がりに紫雲二段蹴りを重ね、跳びRK。初めの翠連紫雲が、紫雲二段蹴りのみ（カウンターはOK！）だと、ここで倒せないので⬇＋LKで追い打ちを入れて安定。



きちんと起き上がりからでないと、向こうへ跳んでしまう。

立ち状態で流雲墜が2回が入る。流雲墜が入れば、相手はダウンするので、前ダッシュして流雲墜で追い打ち。

なぜ流雲墜で追い打ちをかけるかというと、CPUはその後かならず横転後に中段か下段蹴りを出してくれるからだ（いわゆるエサ）。そこでCPUの起き上がり攻撃に紫雲二段蹴りを重ねて浮かせ、跳びRKで以上。



倒せないときの保険として、出しておこう。

●流雲墜→流雲墜（追い打ち）→立ちRP（誘い）→鬼殺し（➡　）→流雲墜（空中コンボ）（→鬼殺し）（5秒台）

レイのみほかのCPUと異なり、流雲墜の追い打ちの後横転後転をしてくる。



レイのみ、横転後転で逃げていってしまう…。

そこで、レイの横転後転中にRPアッパーをカラ振りをすることでCPUの起き上がり蹴りを誘い、そこへ鬼殺しを決めて空中コンボへ。これでも倒せなければダッシュして、⬇＋LKで追い打ちを入れよう。

6～10人目 後半パターン

5人目ぐらいから、CPUの反応がよくなり前半パターンのように、開幕に技が入りづらくなってくる（一応、入れば同じことができる…）。

そこで前号の中ボスで紹介したパターンを後半では使って安定させてゆく。



開幕が入りづらくなってしまうが、入らないわけではない。

●白山（接近して◆　）→ダッシュ（起き上がり蹴りを誘う）鬼殺し→流雲墜（空中コンボ）→流雲墜（誘い）→前方跳び蹴り（5秒後半）

開幕に白山で投げ、前ダッシュで起き上がり蹴りを誘い後ダッシュですかす。CPUが起き上がり蹴りを出したならば鬼殺しで空中コンボへ。このあと、もう1回流雲墜で起き上がり蹴りを誘い、跳び蹴りで以上。

後半は反応がよくなるので、



カズヤ、デビルもOKだ！

どのキャラにも決まるぞ！

安定するパターンということで、早くても安定しないものは載せていないので、あしからず。



開幕は流雲墜で…、



さらに、ダッシュして流雲墜で追い打ちをして…、



横転後の起き上がり蹴りを…、



紫雲二段蹴りで持ち上げて…、



跳び蹴りでフィニッシュ!!

パターンを知ろう!

レイ

コマンド入力が少し難しいが、慣れれば楽勝。1コインクリアも近い!!

担当:SHO



レイのCPU戦は、ある程度の技を出していれば結構勝つことができるが、ここでは確実に、または楽に勝てる方法を紹介しよう。

コマンド入力をしっかりと

レイがCPU戦で使う技は狼牙虎蹲山(➡●●●●●●⬇●)と仰寝後掃燕舞(相手頭側で寝た状態で●●)だけで、この2つの技を組み合わせるだけで勝つことができるのだ。

そのパターンを紹介すると4つのパターンにわけることができる。

●パターンA

狼牙虎蹲山を3発目までで止めて、その後スグにもう一度、狼牙虎蹲山を入れると、スグに倒せる。

タイム的には1ラウンド、2秒6ぐらい。


ここで止めて、もう一度狼牙を入れる。

●パターンB


このへんに寝ると下段蹴りもスカすことができる。

狼牙虎蹲山を4発目まで入れて、倒したら、走って近づき、相手の近くで寝て、起き上がり蹴りをスカして、仰寝後掃燕舞を当てると終わる。

タイム的には1ラウンド、3秒7ぐらい。

●パターンC

狼牙虎蹲山をガードさせられたときに5発目まで出すと、最後の下段蹴りが当たってくれる(ガードされたら当たるまで何回もやる)。そして、下段蹴りが当たった直後にレバーをナナメ上に入れっぱなしにして、RKボタンを連打する。要するに昇り蹴りを当てるのだ。


ここで、レバーを入れっぱなしでRKを連打すると…、


昇り蹴りが当たる。

一発当たってしまえば、レバー入れっぱなしの、RKボタン連打で、相手が死ぬまで昇り蹴りが当たる。

これが一番安定パターン。

●パターンD

パターンCの変化タイプで狼牙虎蹲山で相手を転ばせたあとの昇り蹴りまでは同じだが、下段蹴りのあとの昇り蹴り2回の後に、狼牙虎蹲山を、もう一度入れるとすべて入って、相手を倒せるが少し難しい。


昇り蹴り2回の後に狼牙を入れる。

以上がレイのCPU戦のパターンだが、狼牙虎蹲山はコマンドが非常に難しく、レバーを一度ニュートラル状態に戻さなくてはならない。このコマンドは練習して、ぜひ完璧に出せるようになってほしい。

キャラ別攻略

鉄拳2のCPU戦は10人、使用できるキャラ10人中7人と、中ボス、その後カズヤが来て、ラストにデビルということになる。

そこで細かい注意点を紹介していこう。

●4人目までは楽勝

CPU戦の4人目までは比較的技が入りやすいので、とくに気にすることはない。

●女キャラはカタイ

CPU戦の女キャラは非常にガードがかたく技が当たりにくい。そこで、パターンCかDを使って安全に倒そう。


女キャラはガードがカタイ!!

●ジャック-2はちょっと変

全キャラ中、少し変なのがジャックで、起き上がりに下段キックを出すため技を重ねると遠くに飛んでしまうのだ。よってパターンBは失敗しやすいので、CかDが安定。

●ブルース&カズヤ

この2人はガードもカタく反撃もキビシイが、開幕の狼牙が当たれば、パターンBが有効、当たらなければパターンCを入れるまで繰り返すだけでOK。

●デビルは楽勝?

ラスボスのデビルは慣れれば結構楽に倒すことができる。

デビルは口からレーザーをはくが、撃つ前に必ずしゃがむ。その後、前にレーザーを撃つか、ジャンプして上からレーザーを撃つか、2つのパターンがある。

このレーザーを立ちガードで誘い、デビルがしゃがんだら、自分もすぐしゃがんでレーザーをかわしてからパターンBを入れる。ジャンプして上から撃ってきたときは、前に少しダッシュしてデビルの下で待ち、降りてきたところをパターンBで以上。


この後、レーザーを撃ってくる。

こんなところでレイのCPU戦を終わるが、タイムアタックで最速パターンがあれば教えてね。


さあ、おりてきな!!

ディバインとエルボーが決め手

ニーナ・ウィリアムズ

開幕に決まれば一気に倒せる。ガンガン押せ。

担当：かっちん



ここではニーナのCPU戦を紹介していこう。使うパターンは2つで、現時点であればタイムアタックの要素も含まれている。参考になるのなら有効に利用してくれ。

ディバインキャノンパターン

決まれば最速ではあるが、必ず1回目のディバインキャノンがヒットするわけではないので序盤専用のパターンになる。

そのパターンとは、

●ディバインキャノン（⇩…）→昇り蹴り→特定の技→昇り蹴り→昇り蹴りでKO。

特定の技とは面数によって決まっており、相手の起き上がり蹴りを誘っている。ただし、起き上がるタイミングが違うので技が変わるわけだ。

その特定の技は、

1面～3面―LK
4面～6面―ワンツーパンチ
7面
カズヤ ｝RP
デビルカズヤ ｝RP
アンナ―LP

で、ちょうど良いタイミングになる。

バッチリ決まれば、1ラウンド4秒35くらいだが、先ほども言ったように後半はディバインキャノンが入らないのがイタイ。ただ、しつこく出していればいつかは入るので、負けるようなことはないだろう。

また、7面以降になると、最後の昇り蹴りでも相手体力が残るようになってくる。これは、カウンターヒットしていないのが原因だが、昇り蹴りをアッパー→昇り蹴りに変えると良い。ただ、連射装置がないとキツイかも。


ディバインキャノンで相手を浮かせる。


昇り蹴りで追い打ちをして…、


面ごとに決まった技を空振りする。1面ならLKだ。


あとは昇り蹴り×2で終わり。

抱え込み肘打ちパターン

主に3面以降に使うパターン。前出のパターンよりコンマ4くらい遅いが、格段に安定している。もちろん1面から使用しても構わない。

そのパターンとは、

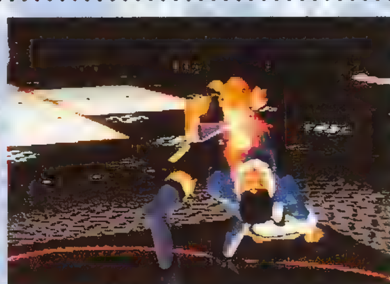
●抱え込み肘打ち→空振りLP→ディバインキャノンコンボ（⇦…）→昇り蹴りでKO。

空振りLPは誘い技。ディバインキャノンコンボは、必ずカウンターで入るので連続攻撃となる。

ただし、ジャックのみ起き上がりは下段攻撃でタイミングが違うので、空振りLPは空振りRKに変えること。

また、開幕の抱え込み肘打ちは、もちろん前ダッシュをしてから行うこと。しかも素早く正確に入力しなければならない。アンナ以降になるとますます難しくなるので、多少の練習は必要になる。

以上がニーナの対CPU戦。このパターンでも1分40秒は出せるので頑張ってくれ。


まず、抱え込み肘打ちで相手を倒してから…、


LPで起き上がり蹴りを誘う。ジャックのみRK。


ディバインキャノンコンボの1段目がカウンターなので…、


次の技で浮かせられる。


最後は昇り蹴りで終わり。

こうすりゃ2分を切ることも可能!

ロウ

とにかく簡単で覚えやすいパターンをロウ使いの君に伝授。つながれば2分を切ることも可能だぞ!

担当：するする



とにかくお手軽なパターンがいい!

誰にでもできて覚えやすいパターンを作ってみました。

基本は、ゲームスタート直後、ダブルサマーから始まり、ジャンプミドルキックの連発で締めくくる。

これにCPUの難易度、性格に合わせてアレンジして対応していく。それでは始めよう。

6人目までいけるお手軽パターン

それほど強くない4人目までは、次のパターンでいく。

開幕ダブルサマーのあと、即右パンチを1発（空振り）出したあと、ジャンプミドルキックで相手を跳び越し、左向きでジャンプミドルキックを3発続けて入れれば終わる。

6秒弱で終わらせられる。

もしダブルサマーの1発目がガードされて、2発目が当たった場合は、即ジャンプミドルキックで追い打ちし、起き上がりにシットストレートサマーを入れ、ジャンプミドルキックで追い打ちして終わらせよう。



いきなりダブルサマー。即右パンチを空振りし、続けて蹴り連発へ。ボタンは連打がいい（ピアノ打ちが楽だぞ）。



ダブルサマーの1発目がガードされたときは、すぐ反応して追い打ち体勢に入れるように。

ここで注意してもらいたいのは、JACK-2。なぜかこいつだと、ダブルサマーのあとのジャンプミドルキック後、画面が反転してしまうため、右へ蹴り上げていかないといけなくなることがあるので、よく画面を見て反応してレバーを入れてほしい。

7人目のパターンは少し違うぞ!

基本的な技の流れは同じだが、CPUが強くなり、少し反応が早くなる。だから、時間を調整するため、右パンチを左パンチにする。これで時間調整することができ、ジャンプミドルキックが続けて入れられるようになる。



7人目は強い。そのため右パンチから左パンチ1発に変える。

白（BAEK）パターン

ここでパターンの流れが変わる。ダブルサマーは相変わらずだが、次にジャンプミドルキックで跳び越え、振り返って3連ハイキック（3発目をミドルキックに）を背後から入れてやると終わらせられる。



白とデビルカズヤで使えるパターン。振り返ってすぐ3連ハイキックが出せるかがカギになる。

一八はこのパターンでOK!

とにかく潰される感のある一八だが、7人目のパターンと同じでOK。

怖いのはダブルサマーが入らないとき。我慢して、投げてシットストレートサマーで対応していこう。

デビルカズヤはこのパターンでいけ!

ダブルサマーが開幕で入った場合は、白（BAEK）と同じパターン。これができれば速攻でクリアとなるのだが、ダブルサマーが入らないことが多い。そんな場合は、

ダブルサマーがガードされたら、しゃがんで待ち、デビルカズヤがジャンプしてデビルビーム（笑）を撃つのを待つ。

その行動に入ったら、3歩ほどダッシュし、着地にドラゴンファングを入れ、起き上がりにドラゴンテイルを合わせて終わらせることができる。

決まるとカッコイイー



これをメインのパターンに使ってもいい（時間はかかるけど）。ギャラリーはこっちを望むしね。

サクッとハメてあげましょう

ミシェール

前作の攻略が通用しないとお嘆きのアナタもこのページ読めばきっと大満足！

担当：GYU



ミシェールで確実にCPUをクリアするためには、ラウンド開始からKOまでパターン化して、一気に相手を倒すことが理想である。つまりタイムアタックを兼ねたCPUクリアパターンを紹介しようっつ〜ことだ！

右足1本ありゃあSOKなんだな

ステージ1はなんとRKのみで倒すことができる。ラウンド開始直後に1歩前進して迅脚前掃連腿を出して、すべてヒットしたらまた1歩前進して迅脚前掃連腿を出せばKO。1ラウンドを約2・7秒でクリアというパターンだ。

基本パターン① 2〜4面はこれでOK！

ステージ2〜4とジャックに対しては次のパターンを使おう。

背面取り（…ヒット後…）×2→通天砲（…）→衝腿通天砲（…）というパターンである。

まずラウンド開始直後に1歩前進して背面取りを出す。もし失敗してもヒットするまで繰り返そう。背面取りが成功し、その硬直が切れたらもう一度背面取りを出そう。

2回目の背面取りがヒットして相手の背後に回り込んだら、すかさず通天砲を入力しよう。この場合の通天砲はLP連打のことで、背面取りの最中に連打して仕込む。基本的にCPUはカウンターで通天砲をくらってくれるので3発すべてヒットして浮かすことができるぞ！

通天砲で相手を浮かしたら硬直が切れた瞬間に衝腿通天砲を入力しよう。衝腿が空中でヒットして、さらに通天砲で追い打ちがかかる。この一連の流れで、1ラウンド当たり5・4秒程度でKOすることができる。最初の背面取りに少し運がからむが、やり込んで確率を上げよう。

基本パターン② 1ラウンド約5・5秒

後半ステージ5〜7とカズヤには次のパターンを用いる。

背面取り×2→通天砲→後掃穿弓腿（座り前進始め…）→通天砲→RK

まずラウンド開始直後に背面取りを狙うほど。だが後半にいけばいくほど背面取りが決まりにくいので、一度決まったらLP連打で通天砲を決めよう。

通天砲の硬直が切れたら後掃穿弓腿を出そう。後掃腿がヒットして穿弓腿がスカるハズだ。

そして穿弓腿の着地と同時に通天砲（LP連打）を入力すると相手の起き上がりに見事にヒットするのだ。通天砲で浮いた相手にRKを決めてKO。不安ならばRKから迅脚前掃扇腿に移行して前掃扇腿で追い打ちをかけてもいいだろう。

VS巌竜パターン 1ラウンド約6・3秒

巌竜には**背面取り→通天砲→後掃穿弓腿→背面取り→通天砲**というパターンを使う。

見てわかるように後掃穿弓腿までは基本パターン②と同じ。なぜ背面取りにするのかというと、巌竜などのジャック系は起き上がりに下段蹴りを出してくるためである。つまり穿弓腿の後に通天砲を出しても浮かすことができないために背面取りでワンクッションを置くのだ。

VSデビル・カズヤ

デビルには運がからむ。まずラウンド開始直後はレバーを真下に入力して、デビルがジャンプするまで待つ。ここでデビルが空中からビームを撃ってくるようならダッシュで下にもぐり込む。そして奴の着地に絶招通天砲を合わせるのだ。そして浮いた相手に昇りRKで追い打ちをかけて、着地に後掃穿弓腿。もちろん穿弓腿はスカるので基本パターン②のように通天砲を出してKOだ。運がよければ約6秒といったところか？

これらのパターンがすべてつながれば1分50秒ぐらいは狙える。巌竜以降でどれだけタイムを縮めるかがカギになるだろう。ちなみに連射装置があるとないとでは成功率が大きく違ってくる。本当にタイムを狙っている人は連付きでやってみることを薦める。


背面取りから…、


LP連打で通天砲につなげ…、

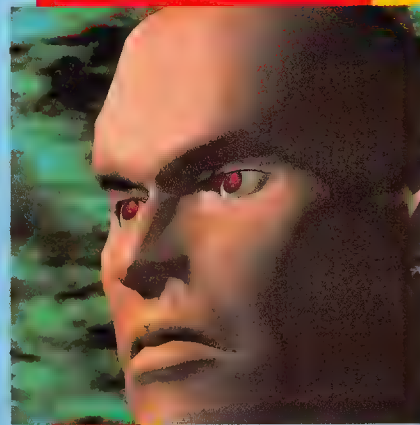

後掃腿で追い打ち。


そのまま穿弓腿につないで…、


着地にまたLP連打で通天砲で相手を浮かせて…、



RKでKO。



JACK-2

パワーでクリアをゲットせよ

JACK-2

CPUを簡単に倒すパターン。それは自然にタイムアタックパターンにもなるのだ。

担当：キャサ夫

まともに闘うと勝つのがとても苦しいCPU。

しかし、ジャックの持つ技を生かしてパターンを作ると、すごく簡単にCPUを倒すことが可能なのだ。

そのパターンと注意点、入力法を教えよう。

対全CPUキャラ対応編

パターン的には全CPUキャラに通用し、非常に安定するパターンの1つで、CPUに負けそうなときなどに使うと有効なので覚えておいてほしい。

●バックブリーカー（⇩⇧⬅）→しゃがみパンチ→相手の起き上がり蹴りをガード→シザースメルトダウン（⇨）→ヒッププレス（⇧）

このパターンが一連の動作。ラウンド開始と同時にバックブリーカーで投げ、しゃがみパンチ（LP）を連打し、一発出たらCPUはそれに反応して、必ず上段蹴り起きをしてくるので立ちガードをする。

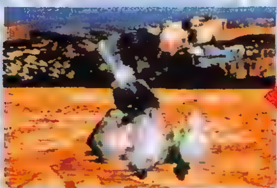
ガードした瞬間にレバー前入れっぱなしで両Ⓟを連打すれば、CPUの硬化中にシザースメルトダウンが決まり、そのあとの追い打ち、ヒッププレスも確定でピッタリKO。

全キャラに通用するパターンだが、初め1～2人目はパンチに反応して蹴り起きをしてこない場合があるので注意。

中ボスの"P・ジャック"は起き上がり上段蹴りはしゃがんでいてもくらわないので、そこにダブルハンマー（立ち上がり状態）を当てると、カウンターでヒットし、倒せるので覚えておこう。



開幕にバックブリーカー。



蹴り起きを誘うために下P。



お尻で決まり。



硬化中にシザースメルトダウンで泳ぎ…、



立ちガードをして…、

1分台パターン

TIME ATTACKパターンを教えよう。

基本的に先ほどのパターンは前半2人には決まりづらい。そこで、決まれば1秒ちょっとで倒せるパターンがある。

●レバー前入れRK→メガトンパンチ（⇦⇧⇩⬅）→ヒッププレス

開幕（ラウンド開始時）にレバー入れRKを出し、ヒットしたらメガトンパンチ（⇦⇧⇩⬅RP）を出す。

運がいいと当たり、相手体力の3分の2まで減らせるのだ。そこへ、1歩歩いてヒッププレスでKO。

さらに運がいいと、メガトンパンチのときにCPUが反撃しようとしてカウンターになるときがある。そのときは、その一撃でKOできるぞ。

しかし、ロウ、吉光、レイは前半面でも決まりづらく、技を先に潰されることが多いぞ。

今までの2つのパターンをすべてつなげると、1分30秒後半も可能だ。

前半3人目までバクチパターンで4人目以降は安定パターンを使うのがおすすめ。

でも、そう簡単に早いタイムは出ないので練習してくれ。



開幕にレバー前RK。



RKがヒットしたらメガトンパンチを出す。



カウンターヒットならこのように1秒台も可能だ。



死ななかったらお尻で以上。

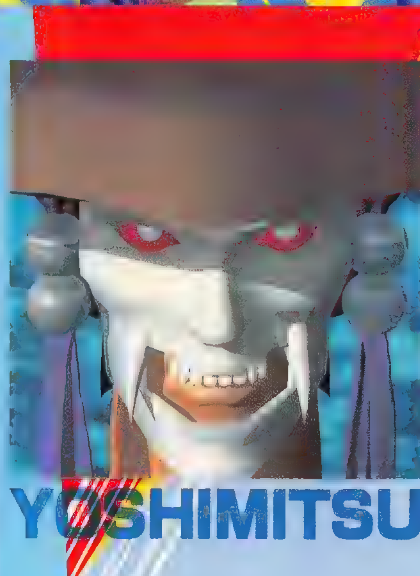
CPU攻略

ハメ殺せ!!

吉光

とんでもない連続技が吉光にはあるので、それでCPUを倒しまくっていこう。

担当：ピストンいとー
協力：やっちゃん・SSC-VAPA氏



吉光のCPU戦は、タイムアタックパターンがかなりラクなので、そのパターンを紹介しよう。

基本的なパターンは2つ

パターンは大まかに分けて2つだ。

●卍裏拳（⇨⊗）×3→⇧RP（アッパー）×3→忍法卍車（⇩⊗）

●忍法卍葛（←⊗）（3回転）×3→⇧RP（アッパー）→LK

1つ目のパターンは誰にでもできる簡単なパターンだ。卍裏拳を3回入れるときにレバーを相手側に入れっぱなしで出すとよい。大きいキャラに対しては少しタイミングを遅らせる。このパターンで倒せば5秒少々でKOできるぞ。

2つ目のパターンはバリバリのタイムアタックパターンだ。1ラウンドにつき、3・5秒で倒せるのでかなり早くクリアできるハズ。

ただ、忍法卍葛を3回転で止めてそれを3回繰り返すのがかなり難しいため、練習がかなり必要。

なぜ、3回転で止めてまた3回転させるのかと言うと、3回転後に素早い技を出すと、技が連続で入ってくれるからだ。もちろんアッパーにもつながるので、どんどん連続で入ってしまう。1回目の忍法卍葛が入ってしまえば勝てるパターンなのだ。これでタイムアタックをすれば1分30秒切れるので、タイムアタックをやってる人はぜひ使ってみてくれ。

では、各キャラに対しての攻略に入るとしよう。

●風間準

前に書いた2つのパターンで楽勝だ。たまに、忍法卍葛が入らない場合があるが、そういうときは1度相手と少し離れて、もう一度忍法卍葛をやりなおそう。

●雷武龍

こいつはいきなり寝てしまうことがあるので、スタート時に忍法卍葛が入らなくてもビビらず、一度間合いを取ろう。後半に出ると寝る場合が多いぞ。

●ポール・フェニックス

ポールに動き回られるとかなりツライので、どちらかのパターンでハメ殺してやろう。

●JACK-2

JACK-2に対しては少し違うぞ。忍法卍葛（3回転）の3回目は、フルセット（6回転）を当てよう。すると、JACK-2はすべての忍法卍葛に当たり、死んでくれるぞ。

また、1ラウンド目に出てくれた場合のみのパターンなのだが、スタートして草薙砲を出せば、1・7秒でOKだ。

●ニーナ・ウィリアムズ

ニーナはなぜか、2つ目の忍法卍葛パターンが入らない場合があるので（スタート時）、卍裏拳のパターンのほうが良いかも。

●三島平八

平八だけには、2つ目のパターンが使えない。平八に対しては、

●雫（接近して⊗）→LP→不惑（⇨➡⊗）

でやっつけよう。すべてのコマンドを速攻で入力するとイケるので、早め早めに技を出してほしい。

途中のLPは入らないのだが、タイミングをとるために出している。


忍法卍葛が入ったら3回転×3を連続で入れ、


アッパーで跳ばして…、



LKでENDだ。タイムは3.5秒だ。


まず雫で投げて、


間のつなぎとしてLPだ。



そして速攻で不惑を出せばOK!!

●マーシャル・ロウ

ロウは、2つあるパターンで何も問題ないハズだ。ロウの左連撃だけには気をつけること。

●キング

キングのCPUは一番やりやすいぞ。たいして強い技をやってくるでもなく、ただひたすらにグランドスマッシュを打ってくるだけなので楽勝だ。

●ミシェール・チェン

ミシェールはガードがキツイので、安定で卍裏拳パターンをやっていこう。

●州光

州光に対しては、まず卍葛が入ってくれないので、卍裏拳パターンのほうがいいだろう。

●カズヤ

基本的に州光と一緒で卍葛が入ってくれない。しかも、CPUはかなり強いので、気を抜いているとアッという間にやられてしまうぞ。卍裏拳パターンで安定しよう。

●デビルカズヤ

デビルカズヤのレーザー攻撃に気をつけよう。地上で出すときと、空中で出すときもワンクッション入れるので、慣れれば見切れるハズ。デビルカズヤに対して一番やりやすいのが、コマンド投げの忍櫓落としだ。卍葛が入らなかったら、同じタイミングでコマンド入力すればかならず投げられるぞ。

対CPU戦はこんな感じだ。

2つ目の卍葛パターンでずっとやっていくと、全国トップレベルのタイムが出るので、タイムアタックをやってる人は、ぜひ狙ってみてくれ。



これさえ読めば楽勝

キング

KING

CPUはハメて勝つ。これって対戦ゲームの基本だね。

担当：MVP

今から紹介するのは、キングのタイムアタックのパターンである。主に2つのパターンを使用する。

超安定パターン

このパターンは超安定で相手をやっつけるものである。1ラウンドあたり、6秒ちょっとだ。このタイムはほかのキャラと比べると若干遅いようだが、それでも失敗する確率はほとんどないのでいい感じである。

ではやり方を説明しよう。はじめにツームストンパイルドライバー（⇙➡●●○○）をやる。このときに1つ注意することがある。それはスタート直後に少し前に歩いてから投げるということ。歩くといっても目で確認してやるわけではない。スタート直後にレバーを⇨から⇙まで下方向にぐるりと回し、そして➡に入力してボタンを押そう。最初のレバー前を気持ち長く入力すればOK。

さて、ツームストンパイルドライバーを決めたらすぐに、しゃがみLPを出す。このしゃがみLPは相手の起き上がり蹴りを誘うためのパンチ。レバーを真下に入れてやらないと、エルボースマッシュに化けるときがあるのでちゃんと下に入力しよう。

このしゃがみLPで起き上がり蹴りを誘い、その起き上がり蹴りを大ジャンプRKでつぶすのだ。要するにしゃがみLPのあと間髪入れずに大ジャンプRKをやると、見事に相手の起き上がり蹴りをつぶすのである。

このしゃがみLPから昇りRKのつなぎは、手動でも十分に間に合うので、別に連射装置が設置されてなくてもOKなパターン。

次に、昇りRKで再び転ばした相手に、着地でワンツーアッパー（●○○○ ○●○○ ●○○○）をやろう。これも相手の起き上がり蹴りをつぶしつつワンツーが決まる。

昇りRKを相手に当てたあと、着地するときに相手と密着できるので、昇りRKのあとすぐにLPとRPを交互に連打していよう。すると着地でワンツーアッパーが出るので、ちょうど相手の起き上がり蹴りをつぶすタイミングで当たる。これで相手はKOだ。この間6秒ちょっとなので、結構速いぞ。

まとめると、まずツームストン、次にしゃがみLP、その後昇り大ジャンプRK、最後にワンツーアッパー、こんな感じである。

ちょっと冒険パターン

これは成功率はそれほど高くないが、決まれば5秒を切るパターンなので5～6人目までは狙って損はないパターンである。

やり方は簡単で、開幕でDDT（⇙⬋●●○○）を入れる。先ほどはツームストンであったが、このゲームの開幕の投げは90%以上の成功率なのでほぼ決まるだろう。

さてDDTを入れた後の位置関係は自分が後ろを向いている。そこで相手方向の斜め下にレバーを入れLPを連打しよう。するとエルボースマッシュが出るはずだ。

ここで相手はこのエルボースマッシュをくらうか、横転して逃げるはず。横転した場合そのままLPを連打し、立ちパンチを出そうとすると、起き上がり蹴りをつぶすはず。

2つの場合どちらになっても、その後DDTを再び入れる。このときのDDTはバクチであって、成功する確率は50%ぐらいか。

まとめると、まずDDT、そして振り向きエルボースマッシュ、くらったらDDT、横転したら立ちLPを入れた後DDT、こんな感じである。

タイムアタックはこんな感じでやるのがいいと思う。

もちろん2人目ぐらいまでは立ちLK→ワンツー→DDTで2秒5ぐらいを決めていき、その後5人目か6人目までDDTのパターンをやる。そこでつながったら、あとはツームストンのパターンにつなぐのが理想だ。これがだいたいつながれば1分40秒～50秒でクリアできるだろう。

ではがんばってくれい。



開幕ツームストン安定。



しゃがみLP。



そしてすぐに昇り大ジャンプRK。



最後にワンツーでKO。



DDTを入れ、



振り向きエルボースマッシュ。



相手がくらったら強引にDDT。

ネオジオCD版も発売! まだまだ燃える!!

THE KING OF FIGHTERS '95
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

©SNK 1995

TM



ちょ、ちょい待て。弾が遅くねえか？
飛び道具を速射してみよう

自分の撃てる飛び道具は画面内にひとつだけ…そんなの誰が決めたの？なぜか一度に2連射できる、これが速射モードの秘密だ。

文：でも勝率UPは0.125%程度N

KOF'94で、飛び道具を"速射"することができたキャラは多い。そのときは、全員共通で自分の飛び道具が画面内に存在しているときにダッシュ、以降は自分の飛び道具を隙なく連射できる——。これが"速射モード"であった。

KOF'95になって、この現象はなくなったかに思えた。しかし、キャラ別にやり方は違えど、その速射は生きていることが判明した。

ここでは、キャラ別にそのやり方を説明していこうと思う。

リョウ・サカザキ

KOF'95のメンバーの中で最初に速射がみつかったキャラ。

やり方は、まず小の虎煌拳を撃つ。次に、小虎煌拳が写真①くらいまで飛んだら…、➡⬈⬆⬉⬅+大Ⓟ、と入力する。すると、まだ小虎煌拳の硬直中にもかかわらず、リョウは続けざまに大の虎煌拳を撃つことができる。大虎煌拳の硬直が切れたらすぐ小虎煌拳…で、速射モードの完成。

速射といっても、小・大虎煌拳が速いだけで速射直後の大→小の虎煌拳はノーマル。そこで、一度速射モードに入ったらタイミング良く小で撃ってみよう。見事'94と同じ速射できるぞ。



本来、小虎煌拳の硬直はこのくらいまで続く。しかし…、



➡⬈⬆⬉⬅+大Ⓟを入力するとこのとおり。



ダブルストライクの2発目が残っているうちに小ベノムを入力。

キング ダブルストライク速射

リョウの未完成版速射と違って、このキングの速射は'94の連射そのもの。つまり'94でできた猛連射が再現できるのだ。

やり方は、小のダブルストライクの2発目が画面内に残っているときに、ベノムストライクの小を撃つ。その後はタイミング良く小ベノムのコマンドを入力していけばOK。

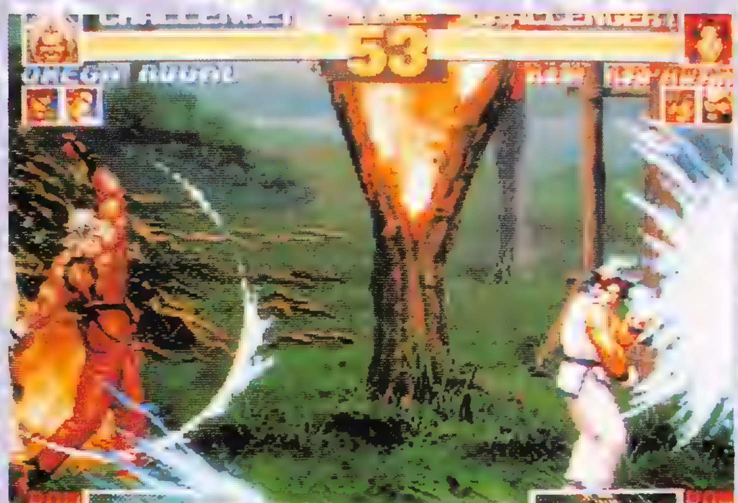
ちなみに、一度このモード中に再度ダブルストライクを撃つと、ベノム＋ダブルストライクで3段連続技になる。

麻宮アテナ サイコボール速射

アテナの速射はちょっとやりにくい。まず、超必殺技のシャイニングクリスタルビットを出し、クリスタルシュートまで撃つ。このときにサイコボールを撃てばよい。あとはいつもより早めにサイコボールを入力しよう。相手がダウンしたときなどに試してみよう。

オメガルガール カイザーウェーブ＋烈風拳

オメガルガールのは、厳密にいうと速射とはいえない。というのも、単にカイザーウェーブと烈風拳を同一画面内に出せるというだけなのだ。ただし、カイザーウェーブ→烈風拳、の順でなければならず、逆の烈風拳・カイザーウェーブではダメ。どちらかというとリョウタイプの連射といえる。



こりゃ、速射とはいえんわな。

番外・如月影二 流影陣＋斬鉄波

これは番外。相手の撃った飛び道具を流影陣で跳ね返して、すぐ斬鉄波を撃つ。これで一応2連射…。

実はまだまだ終らない!! 飛び道具キャラは全員できるの!?

ここでは4人（プラス1）の速射モードのやり方を紹介した。冒頭でも触れた通り、'94の頃は全員同じ方法で速射ができたが、実は'95でも飛び道具を持っている者は全員速射可能ということが分かった。

やり方の一例として、飛び道具を撃ったらその硬化中に相手の攻撃をくらい、なおかつまだ先程撃った飛び道具が画面内に残っている――。こういう状況であれば、ハイデルンら溜め系の飛び道具でも速射することが可能だ。

また、ここで解説したように、個々のコマンド入力で速射につながることがあるかも知れないので自分でもいろいろ試してみよう。





流影陣の硬化が切れたら斬鉄波。今回の中で最もムリがある（笑）。

ハイデルン流暗殺術の驚異
攻略'95 ハイデルン

必殺技が溜め系なので、
実は扱いが難しい。
うまく使いこなして恐怖を撒き散らそう。

担当：KAL

はじめに、ハイデルンの技の中で、対戦時に役立つものを列挙しておく。

- 必殺技すべて
- 遠距離立ち小キック
- 遠距離立ち大キック
- しゃがみ大パンチ
- 大足払い
- 近距離立ち大パンチ
- 吹っ飛ばし攻撃
- カウンター攻撃
- 斜めジャンプ小パンチ
- 垂直ジャンプ大キック

よ～く覚えたら、本文へGOーだ。

普段はどうしていればいい？

基本方針として、普段は何をしていればいいのだろうか。これはズバリ「気合を溜める」だ。このとき、必殺技の溜めもついでに完了させるために、レバーはしゃがみガード方向に入れておく。こうして、気合、ムーンスラッシャー、クロスカッターのすべてを何気なく溜めるのだ。

この気合溜めにも少しコツがあり、一気に溜めてしまおうとせず、少し溜めたら一瞬ボタンを離して「気合溜めを止めたフリ」をして、すぐまた溜める、という動作を繰り返すといい。もちろん、この間レバーはしゃがみ方向に入れっぱなし。このように変則的に気合を溜めつつ様子を見て、「必殺技を溜めて待っているんだよ」というのを悟られないようにするのだ。


気合を溜めるときは、しゃがみガード方向にレバーを入れておく。

次に、相手との距離を見よう

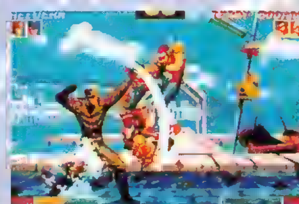
次に考えることは、相手との距離。

近い場合

スタート時くらいの距離は近いと考えよう。

ここで、必殺技の溜めが完了していれば、しゃがみ大パンチを1回空振りしたり、気合を一瞬溜めるなどしてフェイントをかけ、ジャンプを誘ってムーンスラッシャー（ほとんど小）で迎撃するか、直接ムーンスラッシャーをガードさせるつもりでいきなり出そう。

では、必殺技の溜めが間に合っていないときはどうするのかというと、一瞬気合を溜めてから、突然通常技で攻撃にいく。


一瞬気合を溜めるなどで跳ばせて、ムーンスラッシャーで斬る！

遠距離立ち小キック（ノーマルサイズ以上の相手）、遠距離立ち大キック（足払いの長い相手）などを使い、小キック→小キック→ちょっと前に出て大足払い、といったコンビネーションで攻めよう。

遠い場合

必殺技が溜まっていれば、クロスカッター（小）やしゃがみ小パンチなどでフェイントをかけて跳ばせてムーン。


気合溜め中に近付かれたりして「間に合わない」ときは、立ち小キックなどで牽制する。

ただしジャンプ力のあるキャラが相手のときは要注意。ほぼ端～端に離れていても、クロスカッターのスキ（硬直）に大ジャンプ吹っ飛ばし攻撃などを入れられてしまうからだ。このようなときは、一瞬気合溜めやしゃがみ小、大パンチなどによるフェイントを使って、向こうが跳ぶのを待つといい。

飛び道具持ちが相手で、飛び道具同士がぶつかりあったあとなどは、次はしゃがみ大パンチなどでフェイントをかけてすぐネックローリング、といった連携もある。相手と飛び道具の撃ち合いをするよりは、ネックローリングやフェイント→ムーンなどを狙おう。


紅丸やチョイなどには、端～端だからといって迂闊にはクロスカッターは出せない。

必殺技が溜まっていなければ、気合溜め（基本）に戻って溜めを完了させる。

防御テクを磨こう

実は、うまいハイデルン使いであるかどうかは、防御面のさばき方ですぐわかる。

攻め込まれているときは、最初の1～2回の攻撃に対しては素直にガードしておき（この間溜める）、すぐに避け→カウンター→キャンセルクロスカッター（大）の連携で追い払おう。これは使えるコンビネーションなので、ぜひ慣れておきたい。ちなみに、このあとはちょい前進→大足払いやジャンプ大キックからの攻撃で押し、また基本の気合溜めなどが望ましい。

必殺技の溜めがなくて、相手がコマンド投げを持っていたり、よく投げにくるなら、しゃがみ小パンチ×2→小足払い→キャンセルムーンなどで追い払う。また同じ状況でゲージがMAXの場合はガードキャンセルストームブリンガー→逃げ大パンチなどで緊急回避しよう。


押され気味のときは、はじめの数回はガードしておく、というのがミソ。


そして避け→カウンター攻撃ときて、これにキャンセルをかけてクロスカッターだ。

ゲージがMAXで溜めがあるときに攻め込まれているときは、ガードキャンセルムーン（小）を狙う。小足払いを多用してくる相手にはクロスカッターで代用だ。また、ジャンプ攻撃にガードキャンセルをかけてファイナルブリンガーもいい。こちらの起き上がりに近くで技を重ねにくる相手には、起き上がりファイナルブリンガーを狙おう。

溜まっていないとき、また立ち小キックなどで動き回っているときは、常に「立ち大パンチ」を意識しておく。相手が跳んだら少し前に出て早めに立ち大パンチを出し、対空にするのだ。ただし近距離用大パンチを使うので間に合いそうにないときは素直にガードするか、しゃがみ大パンチを使おう。

遠くから勝手に跳んできたときは、遠距離立ち大パンチか吹っ飛ばし攻撃の先端部分を対空に使うといいぞ。

近いか遠いかわからないときは？

とりあえず気合の溜めか、いきなり前に出て立ち小キックでペシペシといく。

立ち小キックは1OR2回で止めて、小K×2・大足払いや、小K×2→ちょい歩き立ち大K×2（1発目誘い。ここは連打）、小K→ふっとばし攻撃キャンセルクロスカッター（溜まっていないときはストーンブリンガーコマンドで硬直をキャンセル）などといく。

はじめのうちに小Kによる固めを見せておき、次からは小K→吹っ飛ばしキャンセルストームブリンガー（強制キャンセル）→すぐ大ジャンプ大パンチといった攻撃ができるようになると、待つだけでなく奇抜な攻めのできるハイデルンになれるので練習だ。



長い下段でジワジワ攻める

対戦 キム・カッファン

静と動の2種類の攻めを巧みに使い分けて相手を幻惑しよう。

担当：AC'sーぴぐ

しつこく足元を攻める

キムの通常戦でもっとも頼りになる技はしゃがみ大パンチと流星落のふたつ。どちらも非常にリーチがあり、下段攻撃技であるというのがポイント高い。普段はその足の速さを利用して前後にふらふら歩きつつ、これらの技を狙っていこう。

しゃがみ大パンチを出すときはレバーを左下に入れて流星落のタメをさりげなく作る。それから再度しゃがみ大パンチを出したり流星落を出せば、動こうとした相手の足元を払うことができる。

リーチが長いという点ではカウンター攻撃もひけをとらない。これも攻撃避け→カウンター攻撃というモーションの間に流星落のタメを作ること。リーチではやや劣るものの、吹っ飛ばし攻撃も出るスピードが小技なみに速いので有効に活用しよう。

跳び込みや飛翔脚で相手に接近したときはもちろん小足払いを狙う。小足が当たったら、さらに数回当てて飛燕斬につなごう。



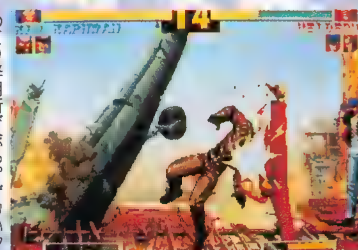
長い長いしゃがみ大パンチがすべての要。

用途はいろいろ半月斬

意外と知れ渡っていないことだが、半月斬は攻守両面で活躍してくれる便利な技だ。

まず攻撃面だが、普通に正面から狙うだけでなく、近距離から出すことでめくりを狙うこともできる。チャンやハイデルンのように図体の大きいキャラなら、ちょっと近付いて出すだけでめくりになる。普通サイズのキャラに対しては、大足払いの先端を当てるようにし、それをキャンセルして出せばうまい具合にめくりになってくれることが多い。

めくり半月斬はジャンプで跳び込んだときや相手の起き上がり時に狙いやすいぞ。



めくり半月斬が唸る。デカいヤツは震え上がるがよい。

続いて防御面における半月斬の重要性について。

まず対空として使えるということ。早めに出さないと相打ちを取られたりすることもあるが、これまで対空といえば溜め技の飛燕斬しかなかったことと比べると、コマンドで出せるというのは大きい。

次にガードキャンセル要因としての半月斬。コマンド入力が簡単なうえ、コマンドの最後のレバー方向がガード方向に一致しているので非常に出しやすい。通常技や必殺技でカタめられているときや跳び込みをガードしたときなどは力の限り狙っていこう。ガードキャンセルで半月斬を出すときは必ず小を使うように。攻撃力発生までの時間は圧倒的に大よりも小のほうが短いので反撃しやすい。

ガードキャンセルも半月斬だけでなく流星落を使ってみてもいいだろう。これならタメが完成されていなければならな〜いという欠点もあるがコマンドの入力は非常に単純なもので済む。



対空半月斬。悪くても相打ちは取れるはず。



ガードキャンセルでも猛威を奮うぞ。

あらゆる角度から踏む

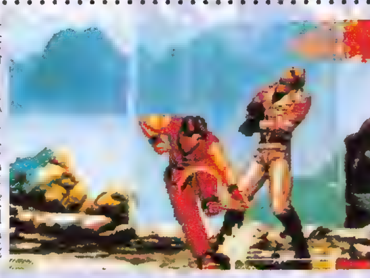
最後に飛翔脚の性質に焦点を当ててみよう。まず大と小とでは軌跡が異なっている。大ならより浅い角度で、小ならより深い角度で飛んでいく。これで足元を狙うか上半身を狙うかを決めるわけだが、うまい具合に足元を狙うことができた場合、下段の攻撃判定を持つ（しゃがみガードしなければならない）ことがある。

またこれも重要な性質のひとつだが、飛翔脚は当たってもガードされても着地直後の攻防は五分であるということ。つまりガードされても反撃を受けることはなく、当てたとしても地上でさらに連続技につなぐことはできないということだ。

空中でジャンプ大キックの先端を当ててキャンセル飛翔脚を出すと、前述の下段狙い飛翔脚になるし、逆にジャンプ大パンチや空中吹っ飛ばしにキャンセルをかけると、なぜか必ず相手の目の前に着地するので、そこから一歩歩いて投げや、大足払いキャンセル半月斬など狙っていこう。

そのほかにもダッシュ飛翔脚、相手の起き上がり時にめくり飛翔脚、レバー↓↘→↗+キックと入力することで出せる昇り低空飛翔脚などといった使い道もある。

心構えとして、飛翔脚はあくまでも単発の攻撃であるということを、しっかりと覚えておこう。また空中にいる相手に飛翔脚を当てると、相手側は着地するまでくらい判定が残っているので、大パンチや半月斬、鳳凰脚などで空中追い打ちできるぞ。



立ちガードできない下段狙い飛翔脚。



目の前に落ちるように飛翔脚から投げる。

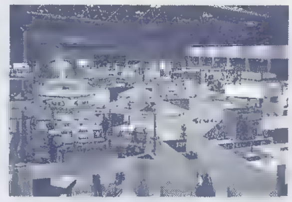


CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.154
10. 30 30 October 1995



9月13日から15日にかけて開催されたAMショーだが、特に一般入場可能な15日はもう人・人・人。人気メーカーなどはもう画面を見るだけで精一杯！全体的に、期待の新作がたくさん出ていたから、1日じゃ全部見ることすら難しかったかもね。ショーにあったゲームは、本誌でも随時紹介していくぞ。楽しみにしてくれ！



見たぞ！新作先取り大行進!!

決めろ！徹底攻略大作戦!!

ニューゲームジャングル

特別付録 初心者必携ゲーム用語辞典

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内
ゲーメスト 10月30日号

ガードキャンセルの極意とは？

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

というわけて、白黒ページでもまだまだ続くKOF'95の攻略記事。続きをどーぞ。

君よ極めろ

ガードキャンセルの宴

強力無比な'95の攻めを華麗に切り返すガードキャンセル。でも、どうせならより美しく決めてみよう。

担当：GCに弱いハマー

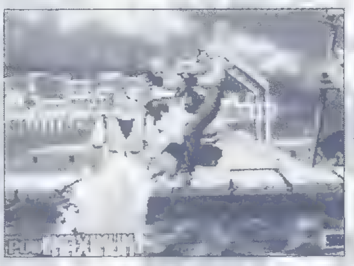
もはや必須テクニックとなったガードキャンセル。その具体的な活用方法を簡単に紹介してみよう。

先にする？後にする？

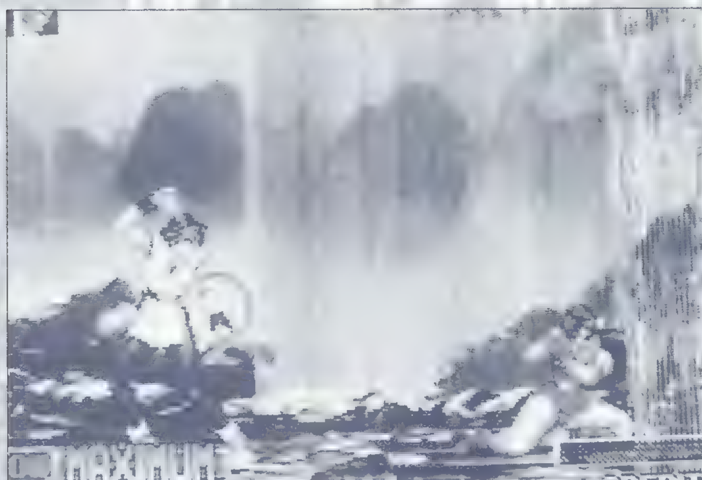
まず、ガードキャンセルできる条件を復習してみると、

●6回以上の強制ガード
●気力ゲージマックス

のどちらかのときガード硬直中にコマンドを入力することで、ガードポーズをキャンセルして必殺技を出せる。タイミング的にはそこそこアバウトで、ガードした瞬間からある程度の時間は受け付けてくれる。



実は必殺技より通常技をガードしたときのほうがキャンセル受け付け時間が長い。結構重要。



↓↘→入力の技なら、ほぼ確実に出るはず。見てくれは悪いけどね。

とはいえ、実戦中とっさにガードしたその瞬間に複雑なコマンドを入力することは、常人にはまず不可能。ガードした状況によって、技の性質・性能とコマンドの入力しやすさの兼ね合いから、うまく選択して使う必要が出てくる。

ここで、表を見てほしい。各キャラの持つ（超）必殺技を、使いやすい状況によって大まかに分類してみた。

まずは、ゲージマックス時に狙える状況が2つ。**見てから入力型**は、いきなりガードしたときに**瞬時に反応して出せる技**。性能云々よりも入力しやすいことが優先される。ガードキャンセルなので、技の出が早ければ相手の隙に攻撃できるため、この場合は簡単な飛び道具でも十分に役立つ。



空キャンセル通常技になってもまあよし。

先行入力型は、あらかじめ**レバーのみを入力しておき、ガードした瞬間にキャンセルする**ときに使える技。コマンドの最後にガード方向になっているのがミソで、特に跳び込みに対して使いやすい。また、中には大門の超必殺技のように、レバー入力後のボタン入力受け付けがやたら長い技もある。多少相手の攻撃タイミングがずれても大丈夫なところがポイント。



2歩ほど歩いて、



ここで入力終了、



ほら吸えた。

最後、**対連続ガード技**（レバーをガード方向以外に入れても強制的にガード→ガードになってしまう攻撃）のときは**ガードキャンセルのタイミングが明確に分かる**ので、普段は入力しづらい大技が狙える。ただ、その技自体の性能は変わらないので、無敵もないくせにやたら出が遅い技は使い勝手が悪い。またこのときは、舞の超必殺技のように6回以上ガードすることもあるので、ゲージマックスでなくてもある程度狙っていける場合がある。



キャラや距離でガード回数が変わるので、安定するなら無敵技。

キャラによって必殺技の性質・性能がかなり違うため、例えば見てから入力するのに適した技がない（もしくは出しても信頼度が低い）キャラもいる。また、むやみにガードキャンセルを狙うよりは、自分から攻めたり無敵技で直接返すほうが有効な場合もあるので、その辺は使うキャラ毎に方針を変える必要がある。

特に注意点のあるキャラについて少し解説してみよう。

●京
大朧車に明確な無敵時間がついたので、ガードキャンセルに使えるようになった。余談だが、小七拾五式は少々信頼できないぶん、あることを知っていると非常に狙いたくなるハズ。

●紅丸
反動三段蹴りはマックスのときはまず全部入らないので、考えて使おう。

●アンディ
紅丸と同じく、撃壁背水掌は苦労の割に入りづらい。

●リョウ
連舞拳コマンドでキャンセルすると、間合い外なら虎煌拳、投げられないときは空キャンセル、投げられるときは連舞拳が出てくれる。


対空連舞拳という奇妙なシチュエーションも見られる。

●舞
超必殺忍蜂は攻撃判定が出るまで無敵。つまり最低でも相打ちになるというわけで、かなり使い勝手がいい。

●キング
イリュージョンは、確かに出始め無敵だが投げられ判定は残ってしまう。ジャンプ攻撃にかけるときは要注意。

●ケンスウ
龍連牙は小で出せば、ゲージマックス時ならガードされても安心。さらに空中ヒットするので、安定したダメージが期待できる。

●ハイデルン
ムーンスラッシャーは確かに当たればデカいが、究極に出が早いクロスカッターのほうがひそかに強力。


小足連打だって余裕ッチ♡

●ラルフ・クラーク
スーパーアルゼンチンは空キャンセルしてしまっても、ボタン連打で大キック（足払いでも可）を出せば、出が早いので相当使える。

ガードキャンセルタイプ一覧表

キャラ名	見てから入力型	先行入力型	対連続ガード型
京	闇払い・小七拾五式改	大朧車・（琴月陽）	鬼焼き・（大蛇薙）
紅丸	居合蹴り	―	（雷光拳）
大門	切り株返し	地獄極楽落とし	超大外刈り
庵	（闇払い）	葵花	鬼焼き・（八稚女）
影二	流影陣	小霞み斬り	小天馬脚・（斬鉄蟷螂拳）
ビリー	（三節棍中段打ち）	（超火炎旋風棍）	旋風棍
テリー	ライジングタックル （パワーウェイブ）	（小バーンナックル）	パワーダンク
アンディ	―	撃壁背水掌	（昇龍弾）
ヒガシ	（タイガーキック） （スラッシュキック）	（黄金のかかと）	爆烈拳
リョウ	連舞拳・虎煌拳	（暫烈拳）	虎咆
ロバート	連舞脚・龍撃拳	（幻影脚）	龍牙
タクマ	虎煌拳	（暫烈拳）	（龍虎乱舞）
ユリ	虎煌拳	―	小ユリちょうアッパー
舞	―	大龍炎舞	飛翔龍炎陣・超必殺忍蜂
キング	ベノムストライク	大トルネードキック イリュージョンダンス	トラップショット
アテナ	サイコリフレクター	―	サイコソード シャイニングクリスタルビット
ケンスウ	龍連牙	龍顎砕	神龍天舞脚
チン	―	―	小柳燐蓬莱
ハイデルン	クロスカッター ムーンスラッシャー	ストームブリンガー	ファイナルブリンガー
ラルフ	ガトリングアタック スーパーアルゼンチンバックブリーカー	―	バルカンパンチ バリバリバルカンパンチ
クラーク	ガトリングアタック スーパーアルゼンチンバックブリーカー	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	バルカンパンチ
キム	飛燕斬・流星落	（半月斬）	鳳凰脚
チャン	鉄球飛燕斬	―	（鉄球大暴走）
チョイ	竜巻疾風斬	―	―
柴舟	闇払い	（神懸）	鬼焼き・（大蛇薙）
ルガール	（ダークバリア・烈風拳）	―	ジェノサイドカッター

※カッコ内は、一応可能だがあまり有効ではない技。

余裕…かな!?

さて、ちょっとやればすぐ分かると思うが、はっきり言ってガードキャンセル、特にマックス時のものはタチが悪い。紅丸やハイデルンだとなおさらである。
マックス時のガードキャンセル防止法はいろいろあるが、今回はその中でも特に有効な（問題になりそうな?）戦法を紹介してみよう。

これは俗に言う「キンファイ二択」というやつで（勝手にそう呼んでいるだけだが）、まずは起き上がりなどにおもむろに跳び込む（めくりがベスト）。ここで跳び込みをガードしようと立っているところに、スカして小足払い→必殺技などの強力な攻撃を入れる、というもの。KOFのゲームシステムに「着地寸前に技を入力すれば、着地のスキをキャンセルして攻撃が出る」というのがあるので、この攻撃は展開が早く非常に見切りづらい。特に「跳び込みにガードキャンセルをかけよう」などと思っていたときはまず反応できない。

レバーを後ろに入れたまま着地を投げようとしているようなら、着地直前に無敵技を入力すればまず投げられることはない。ガードに徹しているときは投げてしまうこともできる。


待ちに真っ向勝負するとこーなる。

この戦法、はっきり言って「相手に」勝った気がしないので、向上心に満ちた読者の方々にはあまり必要ないことと思う。
肝心なのは、このゲームの場合、ゲージがマックスだからなどといって安心していると、思いがけない大ダメージをくらいかねないということ。どんなときでも常に集中し「そうなった原因」をこと細かに考えるようにしないと、ムカツくだけで何も残らない。
従来の格闘ゲームで培ったセオリーは捨て、独自の「KOF哲学」を組み立てないと、このゲームは楽しめないぞ。

後出しはズルいんじゃない?
必殺技の再入力

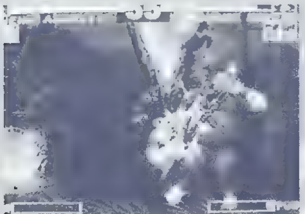
乱舞のフィニッシュを弱にして喜んでたキミ、それは恐怖技への布石に過ぎなかったのだ。

担当：パクリ野郎ハマー（スマシ）

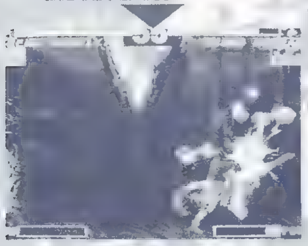
'94の時、**「一度出した必殺技の強弱を途中で変更する」**という隠しテクニック（?）があった。前作では乱舞の最後の必殺技が弱になったりする程度で大して役に立たなかったのだが、'95において少々無視する訳にはいかなくなったので、軽く特集を組んでみた。

その方法は?

やり方は非常に単純で、**特定の必殺技を出した後、強弱の属性が表れる前に変更したい強さのボタンで必殺技コマンドを入力し直す**というもの。例えばキングで弱ベームを撃った後に弾が出る前に強で入力し直すと、弾が強のスピードで飛んでいく。このとき入力する必殺技はそのキャラの持つものであれば何でもよく、溜め技である飛燕疾風脚を虎煌拳で変更することも可能。



弱フェニックスアローが入ったら強必殺技を入力。



すると最後に蹴りが出てダウンさせられる。

いい目を見るのは誰だ!?

このテクニックは必殺技によってはまったく意味がなかったりするので、特徴の出るものだけをピックアップして解説してみよう。

●キム
鳳凰脚の最後の飛燕斬を弱にできる。半月斬か飛燕脚がやりやすい。が、意味なし。

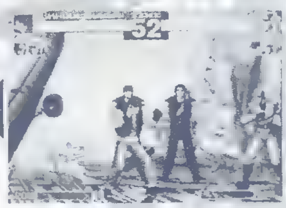
●テリー
スキの少ない弱でバーンナックルを出した後、強の飛距離に変更できる。逆にすればスキが大きく飛距離が短いバーンが出る。

●ヒガシ
爆裂拳フィニッシュが、弱→強だとアッパー→アッパー、強→弱だとストレート1発で終わりになる。

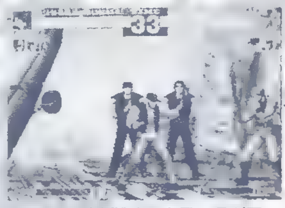
●ハイデルン
弱ネックローリングを強クロスカッターかストームブリンガーで強にできる。これも意味なし。

●ラルフ・クラーク
ガトリングアタックをバルカンパンチやスーパーアルゼンチンで変更可。

●アテナ



これが本来の移動距離。



で、これが変更時。クラークがマックスの時に少しだけ役に立つ。

フェニックスアローの変更はあまりにも有名。実用的なので覚えておこう。

●ケンスウ
龍連牙が変更できるのは秘かにポイント高し。弱ならば技が終わったときにまったくの五分になるので、間違って強をガードされてしまったときは必ずフォローしよう。

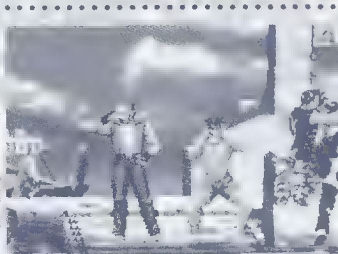


変えたからといって油断は禁物。ベストのタイミングで無敵技を出さないと投げられてしまう。

●チン
轟欄炎砲の炎のリーチを弱必殺技入力で短くできる。損するだけなので気を付けること。

●京
七拾五式改の2発目を強で入れ直すことで、弱で出した後でも追い打ちがかけられるようになる。これのせいで強弱入れ換えがクローズアップされたといっても過言ではないほど強力。

朧車も少々特殊な変化をする。弱→強だと2発目で連続ヒットしない蹴りが出て、強→弱だと最後の3発目が出ない。



画面端だとずっと入る。小足やカウンター、ガードキャンセルからと狙い目は多い。

●リョウ・ロバート・タクマ
飛燕疾風脚が、弱→強なら当たらない2発目が出て、強→弱なら相手がダウンしない1発目で止まる。龍虎乱舞の最後（虎砲・龍牙・覇王至高拳）を弱にすることも可能。

●キング



硬直が長すぎて反撃をくらってしまう。使えない。

前作でできたダブルストライクのスピード分離（1発目の後にコマンド入力することで2発目のスピードのみを変える）は今回でも可能だが、弱の飛行速度そのものが速いのであまり役に立たない。イリュージョンダンスの最後を弱トルネードにすると、ダメージ量がモロに減ってしまうのでやめよう。



これしか減らない。稼ぎにはいいかもしれないが…。

結局使える技はほんの一握りだったりするという結論になったワケだが、ハッキリ言って京の七拾五式改はかなり使える。まあ、どのキャラも結構キテるっちゃあキテるんだけど…。取り敢えず思いがけない技をくらわないように注意。

君もテクニシャンになろう！

強制キャンセル実用講座

様々なキャンセル技の存在する'95ワールド。これを読んで友達に差をつけよう。

担当：KAL

ここでは、フツーのキャンセル技の一歩上をいく、強制キャンセルについて解説しよう。と、その前に…。

キャンセルって、何？

という人のために、いわゆるキャンセル技について説明だ。

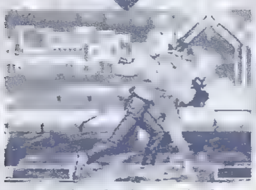
一般的にいうところのキャンセル技とは、何か通常技を出して、その通常技が相手に触れたら（ヒットでもガードでもどちらでもいい）、すばやく必殺技のコマンドを入力、前の通常技のモーションを途中で無理矢理止めて、あとから入力した必殺技を出させるもののことをいう。

例えば、『近距離立ち大パンチ→キャンセルバーンナックル』だと、近距離立ち大パンチを途中で止めてバーンナックルを出す、ということになる。このとき大パンチがヒットしていれば連続技になる可能性があるし、ガードされていれば連続ガードさせることになる。

ところが、'95の世界では、キャンセルをかけられる通常技とどんなに急いでコマンドを入力してもキャンセルをかけられない通常技とが存在する。前述のテリーなら、同じ大パンチでも近距離ならキャンセル可能で、遠距離技だと必殺技コマンドを受けつけてくれない。


普通に近距離立ち大パンチを出すと、このような技の戻りモーションが出る。このあと…、


急いで必殺技を出しても、相手はくらいモーションから立ち直ってしまって間に合わない。


ところが、近距離立ち大パンチが当たったらすぐにコマンドを入力。すると…、


通常技の戻りモーションを表示せずに必殺技が出る。相手はまだくらいモーション中なので、連続技になる。

これにより、キャラごとに連続技のバリエーションなどが限定されてくるわけだ。

そこで強制キャンセル

ところが一部のキャラ達は、


普通にやったら必殺技でキャンセルできない遠立ち大キックも…。


パンチボタンを連打していれば、モーション途中で爆烈拳になる。

特殊な操作をすることで、普通に必殺技コマンドを入力したのではキャンセルできないはずの通常技を、強引にキャンセルすることができるのだ。

この強引なキャンセルに必要なのは、連打系の必殺技。ボタンを連打して出す、爆烈拳やバルカンパンチなどの必殺技だ。

これらの連打系必殺技は、該当するボタンが一定回数以上連打されると、その時点で**出なければならないように**プログラムされている。そのため、直前にキャンセル不能の通常技を出していたとしても、それをも途中で止めて優先的に出るようになっているのだ。

必殺技には優先順位がある

ここで、必殺技の優先順位について少し説明しておこう。

これは、複数の必殺技のコマンドが同時に入力された場合、どちらの必殺技が出るのか、といった問題だ。

例えばクラークの場合、バルカンパンチとスーパーアラビアンバーグ…（走り投げ）が同時に入力されると、優先順位の高い走り投げが出る。

ということは、何か通常技を出したらすぐに大パンチボタンを連打し、バルカンパンチが出るときに、同時に走り投げのコマンドを入れておけば、普通にやったら実行不可能な連続技ができる、ということではないか？

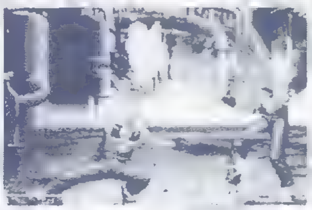
答えは全くそのとおり。キャンセルのかかる技の少ないクラークでも、ジャンプ大パンチ→近立ち大パンチ（2段技）→強制キャンセル走り投げ、などの連続技ができるようになるのだ。

ただ、この操作は、慣れないと意外に難しい。

'95の連打系必殺技は、具体的には「一定時間内に4回」ボタンが押されると実行される。一定時間といっても、まぁ大体1秒未満だ。要するに素早く4回押せばいい。

ここで注意してほしいのは、「ボタンの4回目が押された直後に、同時に入力したい必殺技のコマンドの、最後の部分にレバーが入っていないといけない」という点。連打技と違うボタンを使用するなら、そのボタンもレバー入力の最後の部分と同時に押されていなければならない。もう少し細かくいうと、連打技が出てしまう前に、入力を終えねばならないということだ。

つまり、連打技と、無理矢理出したい必殺技の入力を、ほぼ同時に完成させる必要があるというわけだ。ボタンの4回目が押されてから目当ての必殺技コマンドを入れ始めても間に合わないぞ。


普通キャンセル不可のしゃがみ大パンチを出しつつ大Pボタンを2回、3回と連打し…、


4回目の直後に小P＋レバー→で強制キャンセル超火炎のできあがり。

ちなみに、「レバー入力＋AC」などのように、ボタンを2つ押さなければならない超必殺技などは、実はC→Bのようにずらし押しをしても受けつけられる。そのため、写真で例に示したビリーの場合などは、連打技を出すためのCボタン4回目の直後にAが押されれば（そして同時にレバーが最後のところに入っていれば）、強制キャンセル超火炎旋風棍は完成される。

この強制キャンセルを使った有効なコンビネーションの例をいくつか紹介しておこう。

ビリー

・しゃがみ大P→三節棍中段打ち

ヒガシ

・遠立ち大K→ハリケーン
・遠立ち大K→黄金のカカト

クラーク

・ジャンプ大P→近立ち大P（2段）→走り投げ
・しゃがみ大P→超必殺投げ
・遠立ち大K→走り投げ
・遠立ち大P→走り投げ

チャン

・遠立ち大P→鉄球粉砕撃
・遠立ち大P→鉄球大暴走

などなど。まだまだいろいろあるが、これに「コマンド投げキャンセル」を加えると戦法のバリエーションが一気に増える。特にラルフやユリにとっては重要なテクニックだ。これについてはまた次回ということで。

わしが極限流開祖、タクマ・サカザキである!!

攻略 タクマ・サカザキ

龍虎の拳チームで唯一、硬化がないに等しいタクマの飛燕疾風脚。攻めの要に使い、仕上げは高速の龍虎乱舞!!

攻略:えぬおう

飛燕でガンガン攻めるのだぁ

KOF'95から、飛燕疾風脚後の硬化が非常に長くなってしまった極限流チーム。しかし、その中でもこの硬化をKOF'94並みに抑えた人がいる。誰あろう、極限流の開祖、タクマ・サカザキである。つまり、タクマのみ飛燕疾風脚はガードされてもOKな技ということだ。

これはいいかえると、KOF'94でリョウが得意とした戦法――。

虎煌拳→飛燕疾風脚→小足払い→大足払いキャンセル虎煌拳…が通用するということだ。飛燕は小でも大でもOK。ガードされても、この組み立てがタクマの基本戦法である。

ただし、KOFにはA+Bの攻撃避けがある。特に、この戦法は虎煌拳や飛燕のつなぎのときに避けられやすい。KOFではラッシュをA+Bでかわすのが基本中の基本といえるので、タクマのラッシュもあっさりとスカされることもあると思う。

こういうとき役に立つのが翔乱脚である。


まず虎煌拳。


すかさず飛燕で追いかける。


小足払いを数回はさんで…、


大足払いに連携。これにキャンセルをかけて…、


虎煌拳。ここまでが1ターン。

親父の小走り!! 翔乱脚!!

KOF'95では、従来のコマンド投げ、翔乱脚に少々変更が加えられている。KOF'94までのものと、新たに〝ダッシュ翔乱脚〟ともいうべき遠距離技が設定されたのである。

従来のものはコマンド+Aで今まで通り、ダッシュ版はCボタンで行う。なら、なんでもかんでもCボタンのものでいいじゃないか、と思うかもしれない。しかし、Cのものは遠くでしゃがみガードなどされていると、つかむことができない。こういうときは、ダッシュ翔乱脚でダッシュして、相手の目前まできたらAボタンのほうのコマンドを入力しておくことで解決できるぞ。

また、ただのダッシュと翔乱脚のダッシュは似かよっているので判別は困難だ。これを利用して、かく乱するのもひとつの手段といえる。


ダッシュと区別つかない翔乱脚。

このような性質を利用して、タクマのラッシュをA+Bでかわしてしまう相手には、新翔乱脚もラッシュに加えていこう。

ただし、A+B後のカウンター攻撃には気をつけよう。無敵はないが、翔乱脚のダッシュを攻撃されてしまう。この辺は読みの要素なので、相手プレイヤーのクセを見抜こう。

また、KOF独自のシステムとして、ダメージ中の相手をコマンド投げでつかめる(連続技)というのもある。さらに、間合い外のときは空キャンセルがかかってすぐに動けるようになる。これもKOF'94からの伝統なので、知識として頭の片すみにでもとどめておこう。コマンド不成立時は素早く、ほかの技に連携させていこう。

悩みのタネは対空?

ここまで便利な技がそろっていると、後にくる不安は対空技。タクマはこれといった対空がないのて、いくつかあるものの中から選んでいかなければならない。

まず、前作からの引きつぎとして挙げられるのが垂直ジャンプ小(大)Ⓚ。これは、ジャンプの頂点で落とす的なものなので、先読みがある程度必要。

相打ちOK、というなら早めのしゃがみ大Ⓟor立ち大Ⓚが有効。

KOF'95から新しく(?)対空っぽく使えるのが、空中吹っ飛ばし(A+B)である。なんか笑える対空だが、なにげなく強力。


意外に有効な対空、空中A+B。

うえっ!!… 極限流は一撃必殺!!

タクマの連続技は相変わらず強力なものばかり。

●めくりJ大Ⓚ→大Ⓟキャンセル龍虎乱舞

入力が難しいが一応入る。また、2発目の立ち大Ⓟが離れすぎると入らない。相手が気絶したとき試してみる…!?

●J大Ⓟ→下大Ⓟキャンセル飛燕疾風脚(大)→龍虎乱舞

こちらも条件付きで、大飛燕で相手が気絶したときのみ決まるようだ。なぜかというと、KOF'95では吹っ飛びの高さが、気絶時だとなぜか普段より高く浮く。このときに龍虎乱舞で追い打ちがかかるのである。ヤバイねえ、この人は…。


大飛燕で気絶すれば、そのまま乱舞が入る。



日本男児たるものいつも力強くあるべし㋙

対戦 ゴローちゃん

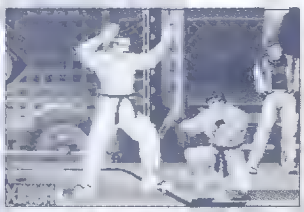
気合マックスなら5〜6発も殴れば
すべてがオワる驚異のパワー。
この世は勝った者が強いのだよ。

担当：KFC−SC派ぴぐ

気合!!

まあ、いまさらだがゴローちゃんはとかく気合を溜めることがすべて。人間凶器の異名を持つマックスゴローは、その一挙手一投足が対戦相手の眼には恐怖と映る。それがたとえ挑発であっても。

では、めくるめくパワーの世界に一名様ごあんな〜い。


ウエッ!!挑発というより威嚇。

投げはDボタンにて

ゴローちゃんといってまず思い付くのは投げ技各種。通常投げ、コマンド投げを問わず、投げ間合いはかなりの広さを誇る。新技のふたつの説明は後にまわすとして、天地返しと超大外刈りの話から。

天地返しと超大外刈りのコマンドを比較した場合、言うまでもなく超大外刈りのほうが簡単。連続天地返しもできなくなったし、入力ミスで地雷震になってしまう危険性もあるので、やはりここでは超大外刈りをススめておきたい。

さらに通常技もCボタンだとつかみ技の十字締めになる可能性があり、同じCボタンの投げである横車やDボタンの投げの送り足払いに比べてダメージが少ないことがあるので、投げを狙うときはDボタンによる投げを狙っていこう。

具体的に超大外刈りを狙うタイミングだが、連続技にするか起き上がりや着地を吸うのが一般的。うまいぐあいに跳び込みでジャンプ大キックが決まったら空中でコマンドを入力して着地と同時に吸う。さらに欲張るなら跳び込みから地上で小パンチを2〜3発当てて吸う。


ぴげりが当たったら着地で吸うっ。

またこれといった対空技のないゴローちゃんだが、ジャンプの昇りで出す大キックはわりと頼りになる。さらにここからが重要なのでよく聞いとくように。昇り大キックで落とした後は両者モミクチャになって着地することになるが、このとき着地と同時にコマンド投げで相手を吸い込むことができる。相手側ももちろん着地必殺技などで回避可能だが、ちょっとでも油断すると投げの餌食だ。タイミングをしっかりと体得しよう。


昇り蹴りで落としても、


やっぱり着地で吸うっ。

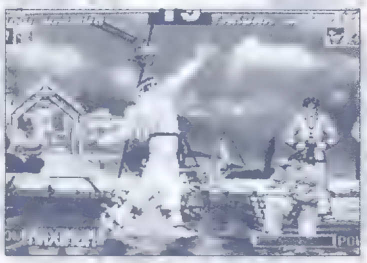
雲をつかんで株返しを切る

では新必殺技の雲つかみ投げと切り株返しの説明に入ろう。

切り株返しのほうだが、この技は投げでありながらガードが可能である。つまり打撃技扱いだと考えてもらってもいい。それなりにリーチはあるのだが、出るまでのスキの大きさやガード可能であるということなどを考慮すると無理に使う必要はない。遠距離の立ち大パンチがあれば十分に代用がきくはずだ。虚をついて出すにとどめよう。

雲つかみ投げはある程度の先読みというか、あらかじめ心構えができていれば対空として使える。ただし相手の跳び込みに対してとっさに反応して…というわけにはいかないだろう。

相手のキャラにもよるが、跳び込みを頻繁に狙ってくるようなら牽制の意味で時おり空撃ちしてみるのもいいだろう。本来なら空振りするとスキがかなり大きめなのだが、実際に対戦した相手の談話によるといきなりゴローちゃんがフオッと動くと一瞬ビビってしまうとのこと。現実問題としてはそうそう反撃は受けないものらしい。


うらぁ、かかってこいやっ。でも調子に乗り過ぎないように。

大破壊への確かな歩み

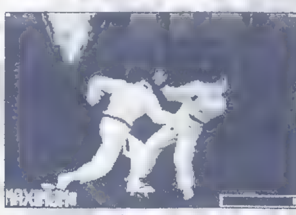
さて通常技も含めたゴローちゃんの戦法だが、何度もいうようにまずは気合溜めからすべてが始まる。

通常技の中で特に使えるのが遠距離の立ち大パンチと吹っ飛ばし攻撃。遠距離でうろうろしつつおもむろに殴りつける。吹っ飛ばし攻撃は大足払い→吹っ飛ばしという連携なら相手もよく引っかかってくれる。

相手も地上にいたら危険だと思って跳び込んでくるようになればしめたもの。雲つかみ投げや昇り蹴りからの着地投げを狙ってみよう。

立ち小パンチや大パンチで牽制するのに飽きてきたら思い切って跳び込んでみよう。もうパワーがマックスになった時点でゴローちゃんのペースなのだから…。


いや〜ん、空振りしちゃった〜ん。


フェイントでゴスッ!!


攻撃避けからの地獄極楽も忘れずに。



やっぱり天才は一味違うぜ!!

攻略 ジョー・ヒガシ

普通じゃないキャンセルを持つ男ジョー・ヒガシ。足技とともにバッチリ使いこなそう。

担当:CKーぴぐ

黄金のキャンセル技

一般に"キャンセル"とは『なにかの通常技を相手に当てたときに必殺技のコマンドを入力することで、その通常技の戻りのグラフィックを無理矢理にカットすること』と定義できる。

さて、このページの主人公であるヒガシだが、そういう普通のキャンセルだけでなく、特殊な入力法を用いて凡人にはマネのできないキャンセル技を使うことができるのだ。

まずは爆烈拳を使う「爆烈キャンセル」。KOFの世界では、連打系必殺技は普段キャンセル不可能なものまで含めてすべての通常技にキャンセルをかけることができる。たとえば遠距離大キック（黄金のミドル）はキャンセル不可技だが、大キックを当てたときにAかCボタンを連打すればキャンセルできないはずの技をキャンセルして爆烈拳が出せる。

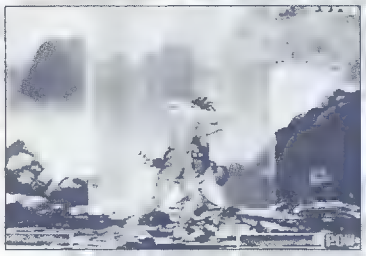


キャンセルできないはずの黄金のミドルまで、



爆烈拳ならキャンセルできる。

「爆烈キャンセル」を発展させるともっとスゴいことができる。爆烈拳とほかの必殺技ではほかの必殺技のほうが優先度が高いので、両者を同時に入力した場合、爆烈拳ではなくほかの必殺技が出るようになっている。具体的に言うと爆烈拳はボタンをポポポポンと4回連打すると出るのだが、最後のポンのときに急いでレバーを←↙↓↘→と入力するとハリケーンアッパーと爆烈拳が同時に入力され、優先度の高さからハリケーンアッパーが出る。これらを利用すれば大キック↓ハリケーンやちょっとムズいけど大キック↓黄金のカカトといったことも可能だ。



BFキャンセルなら大パンチから、



吹っ飛ばし攻撃にもつなげられるぞ。

そしてもうひとつが爆烈拳フィニッシュ（以下BF）のコマンドを使う「BFキャンセル」だ。これは通常技を当てた際にBFのコマンド↓↘→＋A or Cを入力することで通常技をキャンセルするというもの。これは本来キャンセルのかかる技しかキャンセルできないが、これを使えば近距離大パンチ↓遠距離大パンチ↓近距離大パンチのように通常技だけの連続ができる。コマンド入力の感じとしてはC（↓↘→C）C（↓↘→C）Cになる。爆烈拳にならない程度にCボタンを連打しつつレバーをクルクルと回せばOKだ。

このへんで気が付いている読者ちゃんも多いかと思うが、爆烈キャンセルとBFキャンセルは併用が可能。キャンセルのかからない通常技から、また別の通常技につなぐこともできるぞ（実用性はかなり低いが…）。

突進技の使いどころ

ヒガシの基本的な闘い方だが、普段は前後にふらふらしつつリーチの長い大キックや大足払い、ハリケーンアッパーで牽制していく。そして頃合いを見計らって跳び込んだり突進技を出していくわけだが、ここでスラッシュキックと黄金のカカトの2種類の突進技の性能を比較してみよう。

まず黄金のカカトは移動距離が非常に短い。大で出しても画面の半分ほどしか移動しない。カカトを出すときは最低でもガードさせることのできる距離で出していこう。カカトはガードさせてしまえばまったくスキがなく、ガードさせた後はお互いに五分の状態から次に取る行動を選択する。ヒガシ側の取る行動としてはタイガーキック、投げ、相手の出方をうかがうためにガードするなどといった選択肢がある。

半面、スラッシュキックは移動距離は長いものの、ガードされてしまったらかなりスキが大きいので反撃を受けやすい。大スラッシュはどんなに離れたところから出してもめり込んでしまうのでほぼ確実に反撃される。ハッキリ言って大スラッシュは使ってはならない技だ。



大カカトでさえも両者画面端の状態からここまでしか移動できない。

しかし小スラッシュなら話は別。離れたところからならガードされても距離が開くので反撃は受けない。もし気力ゲージがマックス状態なら一度小スラッシュをガードさせて相手の反撃を誘い、それをガードしてガードキャンセルスラッシュを狙ってみるといいだろう。



遠距離からの小スラッシュは反撃を受けないぞ。

ヒガシの連続技

ヒガシが実戦のさなかにおいて狙っていく連続技は非常に数少ない。（めくり）大キック↓立ち大パンチ↓ハリケーンさえ覚えておけば、とりあえず困ることはないだろう。

あとは小足払い連打から小スラッシュや相手の起き上がりに大パンチを重ねてBFキャンセルから連続技を狙ってみよう。



実力を見せるかね…

対戦 鎮元斎

前作でも強かったが、
今回はさらに強くなったチン。
やはり、エースは彼かな?

担当:ももやん

前作では、ジャンプ大パンチと小パンチで相手を恐怖のズンドコまで叩き落としたチンだが、さすがに今回はこの戦法が通用しなくなっている。

しかし。ほかの部分が非常に強くなっているので、弱くなったキャラではない。むしろ、強くなったキャラだ。

メインは地上だ!

まずは基本的な闘い方だが、前作のように跳びこむだけでは勝つのは難しくなった。一発で倒すことのできる連続技がないのと、ほとんどのキャラが対空技を持っているからだ。ヘタに跳び込めば、当然のように落とされるだろう。

そういうことなので、今回は地上戦をメインに闘うことになる。地上戦では非常に使いやすい技がそろっており、通常技と必殺技を使いわければ、有利に闘いを展開できるだろう。

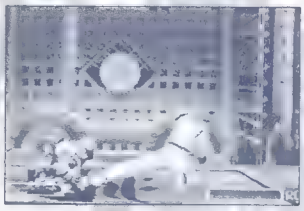
まず通常技では、小パンチと立ち大パンチが強力な武器となる。小パンチは出が速く、リーチもあるので、この技でペチペチと押していく感じで出していく。連打するのではなく、レバーを相手方向に入れながら(前進しながら)小パンチの先端を当てていこう。


この小パンチで、ドンドンと押していこう。

立ち大パンチは、小パンチよりもさらにリーチがある攻撃なのだが、さすがに大攻撃だけあって、戻りが多少遅めだ。よって、空振りは厳禁。使い方としては、小パンチで押している中に、ときどき混ぜていく感じがいいだろう。

また、この大パンチはキャンセルがかかるので、必殺技(主に瓢箪撃や回転的空突撃など)と組み合わせて使うとさらに有効だぞ。

必殺技の中では、回転的空突撃がとても役立つ。この技はタイミングさえ合えば、飛び道具の下をくぐり抜けていくことが可能だからだ。


大足払いキャンセル…、


虎煌拳はムダだって!

タイミングもそれほどシビアではなく、相手が飛び道具を撃ったのを見てから出しても、十分に間に合うぞ。ただし、空突撃が当たるのは中間距離のみなので、遠距離で撃たれた場合は無理をせず、避けながら地道に近づこう。言わずともわかると思うが、地を這うタイプの飛び道具(パワーウェーブや闇払いなど)には、空突撃は無意味だぞ。

この空突撃を相手が警戒するようになると、飛び道具を撃たなくなったり、小足払いを連打するようになる。こうなると、うかつに空突撃は出せない。

そんなときに役立つのが、瓢箪撃だ。小足払いで警戒している相手に突然出すと、良く当たるぞ。出るまでは速いが、出した後のスキが大きいので普通の飛び道具のように連続して使わずに、スキを見て単発で使うようにしよう。


小足払いを出しているやつには、瓢箪撃だ。

これらの通常技や必殺技を使って相手にプレッシャーを与え、我慢できずに跳び込んでくるようになれば、地上戦は完璧だ。

バッチリ対空OK!

さて、相手をプレッシャーで跳ばせることができたら、当然のごとく落としにいく。前作では対空技がなく泣いたが、今回は強力な対空技を覚えたから安心だ。

強力な対空技、それは新技の弱柳燐蓬莱。強ではなく、弱だぞ。この技は、出した瞬間、上半身に無敵があるので、対空技としては十分な働きをしてくれるのだ。

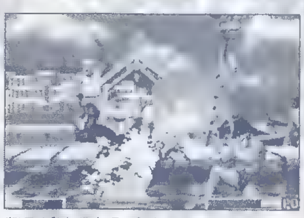
ただし、空中必殺技系(特に急角度で突っ込んでくる技)の中には返せない技もあるので、ガードを固めるか、先読みで柳燐蓬莱を出して落としていこう。


無茶苦茶に強い、柳燐蓬莱の弱。

超必殺は強力…
…でも

通常技や必殺技、対空技だけでも十分に強いが、本当の強力な武器はほかにある。

それは超必殺技、轟欄炎砲だ。この技は当てても大ダメージを与えるが、ガードさせるだけでも超強力。削りだけでも、体力の3分の1を奪っていくのだ。


削るだけで十分だぞ。

超必殺を出せる状態ならば、起き上がりなどに重ねて、ガンガンと削っていこう。

それでは最後に、この技のちょっとした秘密を…。

この轟欄炎砲を使っていて、ときどき「ちょっと短いような…」と思うことはないかな?それは気のせいではなく、条件によっては短くなってしまうのだ。その条件は、チンの向いている方向にある。

なんと、1P側(右向き)のチンの轟欄炎砲は、2P側(左向き)のときより短いのだ。その差は微妙だが、対戦では意外と重要になってくるぞ。よって、チンは左向きで闘っているほうが多少有利なのだ。覚えておこう。



ほら、左向きのほうが長いでしょ。この後、位置を入れ変えても、やはり左向きのほうが長いぞ。





強キャラをクラッシュせよ

STREET FIGHTER ZERO

ストリートファイターZERO

ストZEROの攻略もいよいよ大詰め。初っ端は悩まされ〜る技対策だ。

一見つけ入るスキがないように思える技、戦法でもどこかに穴があるものだ。ストZEROにおいてもそれは例外ではなく、反撃する術がまったくなさそうに見える攻撃にも意外な盲点があったりする。

今回はそんな技や連携の中からいくつかをピックアップして対策を考えていこうと思う。

ガイ 首狩り対策

中段を急襲するガイの首狩りは、気絶値が高く、また影すくいとの二択になっているため厄介な技だ。

・一番いいのは反応してしっかりガードし、ゼロカウンターで返す、という方法だが、実際問題100%それを実行しろというのも酷な話だ。何しろ首狩りは速過ぎる。

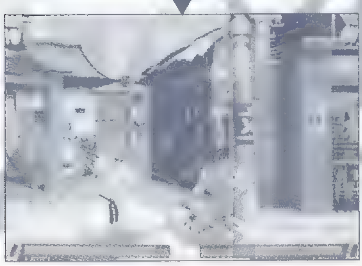
ところがたとえ首狩りをくらっても、実は出の早い技を出せばガイ側はガードできないのである。出の早い技というのは、具体的にはしゃがみ小パンチと小足払いだ。ZEROコンボで大足払いなどにつないでいこう。

唯一返し技を持っていないのがソドムで、ガイとバーディーはもっといい技がある。

ガイはスライディング（ほかに返し技はない）、バーディーはマーダラーチェーンで返すことができる。



首狩りをくらった後でも…、



返し技が存在する。



バーディーのM・チェーンも返し技になる。

とはいえこれらの返し技は、完全に首狩りがくることがわかっていても連射が甘いと返せないほどタイミングはシビアだ。ただガイ側としても首狩りを当てたからには、できれば気絶に持ち込みたいということもあり、続けて攻めてくる場合も多いので返し技を出す癖をつけておこう。

ちなみに首狩りはガードしようが、くらおうが返すことができる。

別な方法としては、空中ガードして大足払いなどで返すのも有効だ。ガイが走ってきたらとりあえずバックジャンプすれば、疾駆けからのバリエーションすべてに対応できる。

これはダブルニープレス対策としても有効な手段である。

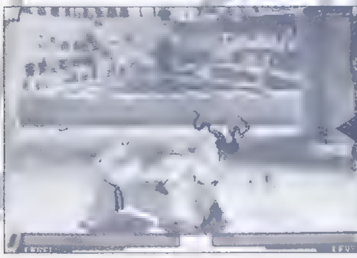


空中ガードして反撃するのも手。

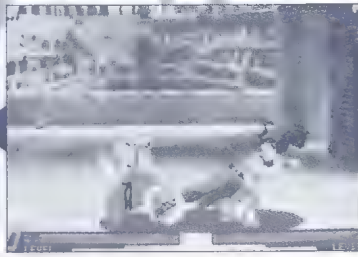
ローズ スライディング対策

しゃがみ小パンチを連打し間合いが離れたらZEROコンボでスライディングにつなぐ。そして再びしゃがみ小パ

基本は小足払いで返せる。



ローズの中スラは意外に硬直が長い。スーパーコンボを出してこない限りは…、



ンチからスタート。手が出せないと思ってガードしていると投げられる…。

単純ではあるが、非常に強力なローズの連携に悩まされた人も多いと思う。

この連携の中で、唯一不連続なつなぎがスライディングとしゃがみ小パンチの間だ。要はここで返していけばいい。

返す技としては全キャラ小足払いが基本だ。無敵技でももちろんいいのだが、ローズが必ずしも技を出してくるとは限らないので、それを考慮すると一番安定するのが小足払いとなる。たとえガイ、ソドムでも小足払いでOKだ。スライディングの後はローズ側の硬直が意外に長く、リュウ系、ソドム、ローズあたりならば大足払いでもいい（当然ガイも）。

そのほかの手段としては、

・バックジャンプ
・ゼロカウンター
・スーパーコンボ

などでもよい。このうちゼロカウンターは「しゃがみ小×2～3→スライディング」が連続にさえなっていれば、立ちガードしてもくらわないため容易にできる。

スライディングは浅めにガードさせるのが基本だし、この連携をしつこく繰り返すだけというローズはそうはいないと思う。だが、特にソドム、バーディーなどは知らずに対戦すると何もできずに終わってしまう可能性があるので、しっかり頭に叩き込んでおこう。

豪鬼 斬空波動拳 対策



斬空を空中ガードして…、



ダウン回避技で前転する。次の斬空の下に潜り込める。



分が悪くても流れを変えることに意義がある。



前方転身で楽々モード回避。

作業性の高い戦法の代名詞のようにいわれるのが豪鬼の斬空波動拳（以下「斬空」）である。

間合いに応じてボタンとジャンプ方向を使い分け、ただひたすらに斬空。端に詰まったら阿修羅閃空や空中竜巻で反対側へ…。斬空野郎の基本ルーチンはこうだ。

ポイントになるのは、前ジャンプ、及び垂直ジャンプの斬空の下をいかにくぐるかだ。

全キャラ共通の方法としては以下のようなものがある。

①斬空を空中ガードして前転

続けて斬空を撃とうとした豪鬼の懐にちょうど入る形になる。

②しゃがみつつ前進

ガードしながらしゃがんで少しずつ進み、一気に歩いて下をくぐる。当然ながら歩くのが早いキャラがやりやすい。



じっとたえつつくぐる機会を待つ。

③飛び道具で相打ちする

斬空をくらうのを覚悟で飛び道具を撃つ。豪鬼を転ばせて流れを変えることができる。中間間合いでの跳び込み斬空に有効。

キャラ別対策

キャラごとに見ていくと、中にはいい対処法もある。それがないキャラが豪鬼のダイヤグラム一位に貢献しているともいえる。

ではそのラッキーな方々たちを紹介していこう。

豪鬼の斬空波動のバリエーション（撃ち方）の組み合わせは無数にあるので、ここではスタンダードな例として、

跳び込み小斬空 ↘垂直大斬空Ⓐ ↙逃げ大斬空Ⓑ

という場合で限定させてもらった。Ⓐは返し技で、Ⓑは回避技という意味で同じ技が使える。なお、斬空はジャンプの頂点付近で出すものとする。

・ケン…前方転身

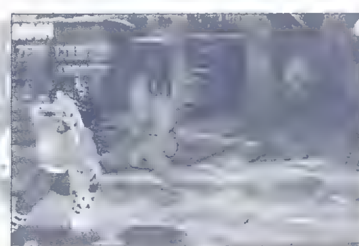
リュウとケンを比べた場合、豪鬼戦のダイヤグラムに差がつくほど使える。斬空以外の行動にこられたときにも対処できる高性能技だ。

・ガイ…スライディング

疾駆けよりも入力が楽で、しかも抜けやすい。跳び込み斬空を直接返すなら大旋風脚だ。

・ソドム…スライディン、グ
ゼロカウンター

ゼロカウンターは2発目の斬空を撃つ前に潰せる。ⒶもⒷも返し技として使える。



ゼロカウンターで返す。この後豪鬼が動こうとした場合ヒット。

・アドン…しゃがみ大パンチ
大ジャガーキック

しゃがみ大パンチはⒶの場合のみ。一応ジャガートゥースでもよい。

・ローズ…スライディング

感覚的にはガイと同じだ。

・ベガ…ヘッドプレス

ⒶもⒷも回避行動になるが、反応されて落とされることはそうはないはずだ。

と、斬空対策を挙げてきたが、結局のところは"読み"である。豪鬼もただやみくもに斬空を撃つだけではなく、むしろ斬空だけならどんなに楽か…豪鬼がどこで斬空を撃つか、ということを見極めることも大切だ。

「殺意の波動」を打ち破れ！
VS CPU豪鬼

今までCPU戦で豪鬼を敬遠していたアナタ、コレさえ読めばもう大丈夫！

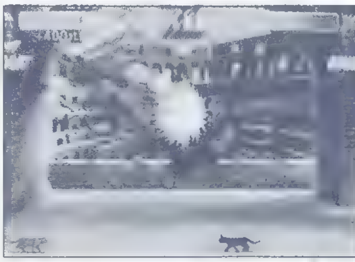
担当：ZERO攻略チーム

ちょっと手を出せばボタン直結のスーパーコンボ、何か1発くらえば「ペシペシ…」とチェーンから「ピカーン」と光るまで連続技を決められてごっそり体力を減らされる。完全無欠の強さを誇るように思われるCPU豪鬼であるが、そんな彼にも付け入るスキがいくらかある。

パターンA ジャンプで反応させる

試合開始時より少し近付いた間合いでこちらが垂直ジャンプをすると、CPU豪鬼は昇りジャンプ攻撃で落とそうとする。よってこちらが垂直ジャンプをして頂点付近で下方向に強い技（主に大攻撃）を置いておけば、CPU豪鬼の昇りジャンプ攻撃を潰すことができる。

このパターンには2とおりあって、CPU豪鬼を画面端に追い込んで連続で垂直ジャンプするのと（パターンA1とする）、CPU豪鬼がちょうどいい間合いに近付いてきたら垂直ジャンプする（パターンA2とする）のがある。


垂直ジャンプ攻撃を置いておく。

パターンA1は試合開始と同時にジャンプで跳び込んで技を空振りしてバックジャンプを誘い、これをもう1回やれば画面端に追い込める。また、後述するパターンBを使って画面端に追い込んでもよい。

画面端で垂直ジャンプ攻撃が何回か当てると、CPU豪鬼は阿修羅閃空を出してくる。1回目まではわりとパターンにしやすいので、阿修羅閃空が終わったスキ（結構シビアだが）に攻撃を当てる。

パターンA2のほうで、CPU豪鬼がこちらの垂直ジャンプ攻撃を空中ガードしたあとは、着地して飛び道具を出してくることが多いので、跳び込んで連続技を狙えることを覚えておこう。

パターンB しゃがみ小パンチでジャンプを誘う

ほぼ試合開始時ぐらいの間合いでしゃがみ小パンチ（キックでも可）を空振りするとCPU豪鬼は垂直ジャンプするか、こちらに跳び込んでくるか、豪波動拳を出すかのどれかをしてくる。


しゃがみ小パンチでジャンプを誘う。

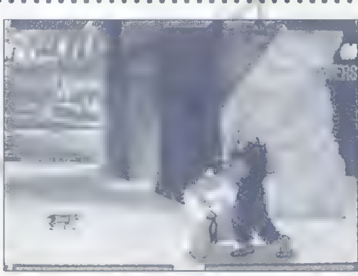
豪波動拳は安定してガードしたほうがいいが、ジャンプしたときはなぜかCPU豪鬼は昇りで技を空振りするので、降りてくるところに楽に技を当てることができる。垂直ジャンプならちょっと歩いて大足払いなどリーチの長い技を、跳び込みには対空技などを当てるのがいいだろう。

このパターンBを使ってCPU豪鬼を画面端に追い込みたいなら、試合が始まったら右に3歩ぐらい（キャラによって違う）歩いてからしゃがみ小パンチでジャンプを誘ってそれを返し、もう1度ジャンプを誘って返せばよい。このやり方は最初のしゃがみパンチのときに、豪波動拳を出されると崩れてしまうことが多い。

もう1つのパターンBはCPU豪鬼が画面端にいると、豪波動拳を出してくる確率が高くなるので、こうなったら無理にしゃがみ小パンチを出そうとせずにCPU豪鬼が画面端から離れるまで待ってもよい。

パターンC 起き上がりに跳び込む

CPU豪鬼を一度転ばせて起き上がりに跳び込むと、しゃがみアッパーか豪昇龍拳で返してくる。そこでこちらのジャンプ攻撃（大攻撃が望ましい）が、CPU豪鬼が起き上がったところにギリギリ当たるぐらい早めに跳び込むと、豪昇龍拳のときはすでに着地してガードすることができて、しゃがみアッパーは出かかりをジャンプ攻撃で潰して、そこから連続技にもっていくことができる。


リバーサルでもガードできる。

キャラごとに向いている共通パターン

全キャラに共通して言えることだが、パターンBで一度CPU豪鬼を転ばせたあとは、起き上がるところに垂直ジャンプしておいて、CPU豪鬼がジャンプしてきたところに大攻撃を当てる。

さてパターンAで使う垂直ジャンプの技と有効なパターンを表にしておくが、これについていくつか書いておこう。

まずパターンA1についてだが、これに印がついているかいないかはCPU豪鬼を画面端に追い詰めやすいかも含まれている。印がないからといって、そのキャラはパターンA1ができないかというとそうではない。あくまでやりやすさの目安だ。ほかのパターンの印についても多少の違いはあるが同じことが言える。

キャラ別に見ていこう。

●春麗

パターンAで使う技が2つ書いてあるが、ほとんど大キックでOK。

●ガイ

これまた技が2つ書いてあるが、中パンチのリーチがあまりに短いので一応大キックも入れておいた。パターンBでジャンプを落とす技は武神旋風脚か中足払いを使う。

●ベガ

パターンBは溜めながらジャンプを誘ってダブルニーで落とす。

キャラ別特殊パターン

●ケン

CPU豪鬼を一度転ばせたら、密着するように前転を出す。この前転がちょうどCPU豪鬼の起き上がる寸前に終わるように出しておくと、これにつられて豪昇龍拳かしゃがみ大パンチ→豪昇龍拳を出してくるので、これをガードしてから技を当てる。

	パターンAで使う技	有効なパターン			
		A1	A2	B	C
リュウ	大P	○	○	○	○
春麗	大P・大K	○	○		
ナッシュ	大K	○	○	○	
ケン	大P	○	○	○	○
ガイ	中P・大K			○	
バーディー	大P		○		
ソドム	大K	○	○		
アドン	大K		○	○	
ローズ	大P		○	○	
サガット	大K		○		
ベガ	大K		○	○	
ダン	大P	○	○	○	○

●ガイ

CPU豪鬼を1度転ばせたら起き上がりに重なるように武神イズナ落としを少しめくり気味になるように出す。

これでCPU豪鬼が豪昇龍拳を出す以外はすべて投げることができる。豪昇龍拳を出されてもめくり気味に出しておけばスカるので、着地するところに技を当てることができる。



ちゃんとめくり気味ならこのとおり。

ちなみに、CPU豪鬼が画面端だと武神イズナ落としでめくることはもちろん、投げることもできないので、このパターンは使えない。

●ソドム

試合開始時ぐらいの間合いでスライディングを出すと、CPU豪鬼は豪波動拳を出してスライディングをくらうか垂直ジャンプをする。垂直ジャンプをしたら着地するところにスライディングを当てればよい。

●ローズ

密着から1キャラ分ぐらい離れた間合いで中リフレクトを出すと、CPU豪鬼は豪波動拳を出してくるので、勝手に当たってくれる。

▼▼▼美しくCPU豪鬼を倒そう

うまくパターンどおりにいけばCPU豪鬼を子供扱い、流れるように美しく倒すことができるキャラもいる。

●リュウ

始まったら3歩右に歩いてしゃがみ小パンチを出し、CPU豪鬼が垂直ジャンプをしたら少し歩いて大足払いで、跳び込んできたら昇龍拳か大足払いで転ばせる。

そして起き上がるところに早めにジャンプ大パンチで跳び込み、当たったらしゃがみ小パンチ↓しゃがみ中パンチ↓大波動拳を当てる。

大波動拳はファイヤーにCPU豪鬼を転ばせることができるので、あとはこれを繰り返せばいい。



ファイヤー波動拳なら転ばせることができる。

●ケン

基本的にリュウと変わらないのだが、起き上がりに跳び込んだあと当たったら小足払い×2↓大足払いにつないで、昇龍拳をガードしたら大足払いで転ばせる。

CPU豪鬼がピヨったときは、大昇龍拳を絡めた連続技を当ててごっそり体力を奪っておこう。

●春麗

始まったら前ジャンプしてすぐに小キックを出してCPU豪鬼のバックジャンプを誘い、着地してこれをもう1回やれば画面端に追い込むことができる。

そしてパターンA2をやるのだが（大パンチ、大キックどちらでも可）、これを2回当てるとCPU豪鬼は必ず阿修羅閃空を出してくる。そこで大攻撃を2回当てたら、写真の位置まで歩いて下がり、レバーを左下に入れてしゃがんで待ち、阿修羅閃空のスキにしゃがみ小パンチ↓しゃがみ中パンチ↓大気功拳を当ててCPU豪鬼をピヨらせる。

このときしゃがみ小パンチを当てるコツは、阿修羅閃空が終わるところに狙って出す



ずーっと気功拳の溜めを作っておく。

のではなく、終わるところに少し早めに置いておくように出しておけば当てやすい。

CPU豪鬼がピヨったらすぐに跳び込んで、ジャンプ大キック↓しゃがみ中パンチ↓大天昇脚を当てる。するとCPU豪鬼は画面端に倒れているので、またパターンA2、ここで3回大キックを当てるとまたCPU豪鬼をピヨらせることができる。

●ソドム

始まったら右に3歩進んでしゃがみ小パンチを出し、垂直ジャンプのときは少し歩いてから立ち大キック↓大ジゴクスクレイプ、跳び込んできたときも着地したところに立ち大キック↓大ジゴクスクレイプを当てる。

CPU豪鬼は画面端のほうで倒れるのでパターンA2、使う技は大キックがよい。大キックを3回当てると阿修羅閃空を出すので、3回目を当てたらバックジャンプして阿修羅閃空のスキにスライディングを当てるとピヨらせることができる。



大ジゴクスクレイプで端に追い込む。

そしてジャンプ大キック↓立ち小キック↓立ち大キック↓大ジゴクスクレイプの連続技を当てるとCPU豪鬼はまた画面端に倒れるので、あとはパターンA2でよい。

●ダン

始まったら右に4歩進んでしゃがみ小パンチ、垂直ジャンプのときはズンズン歩いて近付いて着地するところに立ち大パンチ↓大断空脚を、跳び込んできたときも着地するところに立ち大パンチ↓断空脚を当てる。

するとCPU豪鬼は画面はしに倒れるのでこれに跳び込むわけだが、これはパターンCとは少し違う。ジャンプ大パンチをはなから当てようとせずに、CPU豪鬼の起き上がりをしゃがみガードして待つのである。

要は、タイミングなのだが、跳び込むときにある高さでジャンプ大パンチを空振りしておくと、少し成功率が上がるような気がする。ある高さとは、立っている豪鬼に引き付けないでジャンプ大パンチを当てるような高さである。

跳び込むタイミングは体で覚えてもらうしかないのだが、CPU豪鬼がリバーサルで出してくる豪昇龍拳をこちらから着地してガードできればよいのである。

めでたく豪昇龍拳をガードすることができたら、CPU豪鬼が着地するところに立ち大パンチ↓大断空脚を当てる。この間合いだと立ち大パンチから大断空脚は連続でつながらないが、CPU豪鬼を画面端に追い込んでいればほとんど当たってくれる。あとは跳び込みから繰り返せばいい。



なぜか当たってくれる。

「うぬの無力さ…。悪く思うな…」(豪鬼&ガイ談)

ストZERO対戦ダイヤグラム

ムックで1点差だった首位争いがついに両雄が並ぶという事態に!?「拳を極めし者」VS「武神流」の闘いに決着はつくのか?

数値判定：ストZERO攻略担当ライター
構成&文：FRS-N.O

逆転はあるのか!? 予断を許さぬ上位争い

とりあえず、まずは表を見てもらいたい。ムックのときよりも順位が変わりつつある。カプコンは「そりゃぁ～!!ガイが最強じゃぁ～」って具合に調整したらしいが、一応はそのとおりになってきた。

では、キャラ別に解説を加えていこう。

同点1位 豪鬼、ガイ 69点

ムックで小差ながら1位を保持していた豪鬼が、ガイに並ばれて天下をわけあった。やはり、斬空波動拳ばかりで勝ち抜けるはずもなく、総合的な技の性能で評価するとこの数値となる。

ただし、街で対戦するときに相手がこのゲームをやりこんでいない、またはシステムをよく理解していないというのなら話は別。この場合、全キャラ相手に6～9の数値がつく。斬空依存豪鬼をキチンと対処できるかどうかをみれば、その人のストZEROのやり込み具合がバレてしまう。

ガイは少しぐらい反撃されてもOKだから、先にピヨらせてやる!という意気込みで超攻めするのが重要。弱気になった時点で敗戦色が強くなるぞ。

ちなみに、豪鬼もガイも中段攻撃にほとんどスキがないのが特色。ガイの首かりが少し微妙だが、そこをなんとかすれば豪鬼を越えることもできるかも…。

3位 ローズ 68点

ローズは一見、目立った強さはない。しかし、実は上位キャラと互角に渡り合えることでこの位置を保った。ムック版では「この位置から上にいくことはない」と書いた。かろうじて3位をキープしているものの、1ポイントダウンしている。ガンバレ、ローズ!



ついにダイヤグラム同点1位にまで上りつめたガイ。

同点4位 リュウ、ケン 65点

リュウとケンは今回も同点。ケンの場合、いざというときの立ち大キックの長さや、大昇龍拳の爆発的パワー、前方転身からのスキのないめくり攻撃など、この男はいろいろとめぐまれている。波動拳も出るまではリュウや豪鬼より遅いものの、硬直は3人の中で最も小さい。つまり、一番ストⅡっぽく扱いやすい波動拳と言える。このへんも相手にいやがられるところだろう。

一方、リュウはあまり伸びずケンに一歩遅れてしまった感覚をおぼえる。いまひとつの理由は、やはり波動拳か。リュウといえば、スキのない波動拳がウリだったはず。ところが、画面端で中足払いキャンセル波動拳をガードさせると反撃されたり…と、リュウらしさが薄い。「ストⅡ直後のリュウ」、つまりダッシュ直前のリュウだけにその中途半端なところは仕方ないと言えば仕方ないのだが。



地味ながらも上位にくい下がるローズ。

6位 ソドム 64点

ストZERO発売直後から「リュウ・ケンキラー」と呼ばれたソドム。彼も一部のキャラには強いのだが、一部のキャラにちと辛い、という…。お山の大将的な感がぬぐえない。そこがまたソドムっぽいという話もあるが!?

なに気なくリーチもあり、遠く離れた相手に対して簡単に間合いを詰めることができる。ただ、コンボゲージが溜まっているときといないときの「押しと引き」をキチンと使い分けないといけないのが頭痛のタネ。

7位 ベガ 63点

これは相手プレイヤー(相手キャラではない)によって差が開いてしまうので、この順位は仕方がない。お互い攻めるという姿勢で闘えばかなり強く、「ベガ帝国」を築くこともしばしば。

だが、相手が「超ガチガチの待ち野郎」だと話は別。ただしゃがんでジーッとしている相手だと、不利な闘いを強いられてしまう。斬空依存豪鬼みたいに、まだ「動く」キャラならいいが、サマーと溜めている「寒いナッシュ」などにはお手上げに近いのが現状。

8位 ナッシュ 60点

ナッシュはドンドンとポイントを上げて、まさに赤マル急上昇中という表現がピッタリ。ベガのように、相手によって具合悪い、ということがなく、オールマイティに闘っていける。やはり、ガイル系の強みを引き継ぐ者の本領を発揮してきた。攻めても待ってもいい線いってる。

同点9位 バーディー 58点 春麗 58点

今回、1ポイントアップのバーディー。まだ、その真の怖さが出切っていないせいか、その進歩振りは不気味。小技を当ててからのバリエーションが段々と多くなり、これからイヤな存在になりそう。

とにかくマーダラーチェーンばかり注目されるが、ブルヘッドとブルボーンはまだまだうまく活用できそう。底の見えない怖さをバーディーは持っている。ひょっとしたら大化けするかもしれない。

春麗はいい数値がついていないが、問題は慢性的な攻撃力の低さと、ジャンプの高さ。基本的に中足払いと旋円蹴で2択をかけつつプレッシャーをかけていく戦法が有効。



強いヤツには弱く、弱いヤツには強い!?まさに「闘う中間管理職」。リュウ、ケンキラーだ。

しかし、この2択は決まっても次にうまくつながらないのが悩みのタネ。強力なびんたからチェーンコンボキャンセル千裂脚でごっそり持っていけるが、その状況に入るまで少々苦労する。

また、ゼロカウンターのために百裂で気楽に削れないのも大きなネガティブファクターといえる。



やる気のある相手には強いが、待たれるとイヤーンなベガ。

11位 サガット 54点

とても元気のない元帝王。リュウのエンディングで「ク…負けるはずはない!!世界最強のこのオレが2度までも」とのたまっているが。だからダメなんだよ、アンタ。自分のエンディングでも、リュウにあわれみに満ちた目をされるし。今回のサガットは、はっきり言わしてもらうとかなり見込みナシ。あまりにも必殺技が弱すぎる。

そういうわけで、サガットは通常技主体でいくしかない。メインにフラフラして動きつつ、リーチの長い技で攻め、密着時には一気にチェーンコンボで攻めよう。グランドタイガーは削り用として割り切ったほうが勝率がアップする。サガットがダッシュスーパーで強くなるための修行中と考えると、こんなもんでしょう。



「寒いナァ〜ッシュ、ずっと待ってる、そうあなたが跳びこむまでぇ〜…」

12位 アドン 51点

こんなに低い理由は、中段攻撃のなさ。これがあれば、一気に中位グループの上のほうにランクアップするだろう。これといってダメな点はないのだが、弱点はしゃがんでヒットしたときのチェーンコンボが空振りしてしまうことくらい。

ジャガーキックからのカタめは、昇龍拳などで抜け出そうとしても、中OR大のジャガーキックで時間差をかけて潰すことができる。12位の割に、弱さを感じさせない妙なキャラである。

最下位 ダン 38点

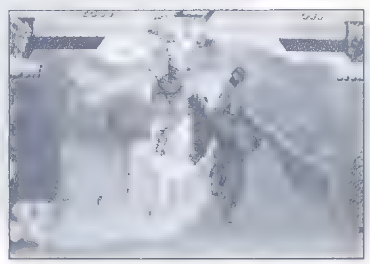
見事、最下位を爆進中のダン。もともと、オマケで弱くするつもりのキャラだというから、当然といえば当然。でも、あのしゃがみ大パンチキャンセル大断空脚は強すぎないかい!?あれだけで、相手の体力を半分近く持っていくこともあるので、一発逆転される可能性もある。決してバカにしてナメてかかってはいけないキャラだ。

まあ、マイペースに自分の道を進んでくれや。「バカさかげん」でダイヤグラムを作れば、ベガの言うとおり最強だろう。

みんなの意見はどうかな?

こんな感じで固まったダイヤグラム。相変わらず上位の混戦は目を離せない。編集部も、順位が変わりそうな数値変化が見られたら、また改定版を作って発表していきたいと思う。

もし、自分がプレイしているキャラで数値や順位に疑問を感じたり、違うと思うところがあったらその理由を詳しく書いて、「ゲーメスト編集部 ストZEROダイヤグラム係」まで封書で送ってほしい。多くの方のご意見をお待ちしています。



昇龍拳を時間差で空振らせて潰せる、ジャガーキック。



大断空脚は鬼減り!!決して弱くないダン。

ストリートファイターゼロ 対戦ダイヤグラムVer.2

	ゴウキ	ガイ	ローズ	ケン	リュウ	ソドム	ベガ	ナッシュ	バーディー	春麗	サガット	アドン	ダン	合計
ゴウキ		5	5	6	5	7	5	5	6	6	6	6	7	69(1位)
ガイ	5		6	4	5	7	5	6	6	6	6	7	6	
ローズ	5	4		5	5	7	4	5	6	6	7	8	6	68(3位)
ケン	4	6	5		5	3	6	5	6	6	6	7	6	65(4位)
リュウ	5	5	5	5		4	6	5	6	6	5	6	7	
ソドム	3	3	3	7	6		6	6	5	6	6	6	7	64(6位)
ベガ	5	5	6	4	4	4		5	6	5	5	6	8	63(7位)
ナッシュ	5	4	5	5	5	4	5		5	4	5	6	7	60(8位)
バーディー	4	4	4	4	4	5	4	5		6	5	5	8	58(9位)
春麗	4	4	4	4	4	4	5	6	4		7	5	7	
サガット	4	4	3	4	5	4	5	5	5	3		5	6	53(11位)
アドン	4	3	2	3	4	4	4	4	5	5	5		7	51(12位)
ダン	3	4	4	4	3	3	2	3	2	3	4	3		38(13位)

「バーチャ２」としてはコレで終わり？

Virtua Fighter 2

全キャラの連続技特集なわけですが、とりあえず今回で最終回。次号から「2.1」の攻略になる予定。

というわけで唐突に空中コンボ集だ

なぜ今さら…と思うかもしれないが、今まで振り返ってみると、実は本誌、増刊（〜Act2まで）ともに特集したことがなかった…というわけで遅まきながら空中コンボ、および強力なコンボをキャラ別に紹介していこう。

難度が[illegible]…というのが理想ではあるが、[illegible]があるとは限らない。そんな中で「これは…」と思われるコンボを各キャラごとに1つずつ紹介してみた。

実際にはキャラ限定、[illegible]カウンター時のみ、というのが多く、実戦度は低いかもしれないが、ぜひとも対戦で[illegible]。

一応断っておくが、ここに挙げるコンボはすべてVF2[illegible]入らないコンボもあるので誤解のないように注意。



生蹴りからKOへ ラウ

キャラ限定だが一発技が発覚

[illegible]がっちん

ラウの空中コンボは、合計ダメージ207を誇る、必殺コンボ。対戦のノーマル設定での体力は200なので、このコンボが決まれば相手は即KOとなる。

さて、そのコンボとは、

●生蹴り（立ちⓀ、カウンターヒット）→連掌→連掌→連掌転身掃腿

の10ヒット。

ダメージを細かく見てみると、45＋20＋12＋20＋12＋30＋12＋12＋14＋40＝207である。もちろん連掌は、すべて斜上掌で斜下掌は使用しない。ちなみに、最初の斜上掌はⓅボタンを押すだけで出てくれる。

ただし、これだけのダメージコンボだけに、条件は多少限られてくる。

まず、最初の生蹴りは必ずカウンターヒットしなければならない。「ボス」というヒット音ではなく「ガイーン」というヒット音。

そして、相手もパイ、舜帝、リオン、サラの4キャラだけの限定となっている。

生蹴りのあとに、これだけの空中コンボが入るのは、生蹴りヒット後は相手との軸がずれるために斜上掌で拾いやすいことにある。

つまり、2発目の斜上掌を早いタイミングで出してもスカらないので、そのあとがつながりやすいのである。

この状況は、相手との足の組み方が八の字の場合や柳手掛搭で軸をずらした場合でも見られるので、普段は入らないと思われていた空中コンボも可能になっている。

それらを使用した空中コンボは、今後機会を作ってやっていくのでそのときに紹介していこう。

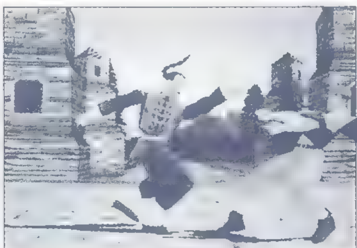
また、空中コンボに関する情報を提供してくださった、ZAP氏、大門ラウ氏をはじめとする京都の方々にこの場を借りてお礼を申し上げます。



生蹴りカウンターヒットが条件となる。



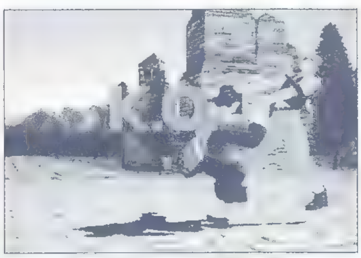
最初の斜上掌は自動で出るので簡単に拾える。



ここからは立ち斜上掌で拾うので斜下掌に化けないように。



さらに立ち斜上掌で拾う。もちろんタイミングは最速で。



最後は「ホイイー」で締める。相手の体力は残らない。

覚えても損しねぇぞ!
アキラ

[illegible]

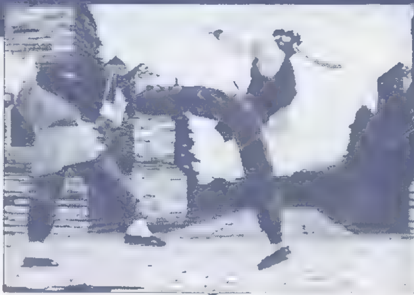
担当:GYU

ここで紹介するアキラの連続技は順歩翻胯・右端脚・Ⓟ・揚炮というもの。

順歩翻胯・右端脚・揚炮はアキラの基本的な連続技の一つだが、ここにⓅを交ぜると少し難しくなる。

ちなみに対軽量級コンボだが、パイには入らないので注意してくれ!


まず順歩翻胯で相手を倒す。


順歩翻胯の硬直が切れたらクイックフォワードで近づいて右端脚を当てる。この場合は崩し技の後ということで、通常の65度と違って80度の角度で相手は浮く。


アキラが着地したらまたクイックフォワードで近づいてⓅを出す。通常では裡門が出てしまうので◎Ⓟと押すことで防ぐ。またレバー→Ⓟであることも忘れずに。


そして最後は揚炮でしめる。槍下炮に化けないように注意しよう。

ニー→サマーで安定か?
ジャッキー・ブライアント

ヒザカウンター→この後に入る多く[illegible]最も威力の高いもの[illegible]

担当:[illegible]

ニーキック(カウンター)
フラッシュピストンパンチ
サマーソルトキック
(キャラ限定:パイ、サラ、カゲ)

軽い3キャラのうち、一番入りやすいのはサラ。パイは体の判定が小さく、カゲは少し重いためだ。

カウンターのヒザは、立ち技にヒットさせなくてはならない。一番難しいのはFPPをきちんと3発当てること。全部入れれば7割ほど相手の体力を奪えるぞ。


ヒザカウンター。ハの字スタートのほうがやりやすい。


フラッシュピストンパンチ。


うまく拾えれば…、


3発ヒット。こんなに離れているが…、


サマーが届く。こりゃ痛え。

いじめてお姉様
サラ

かなりやり込まないと難しいが、威力、場外への運びはなかなかのものだぜ。

担当:愛の奴隷K-TAN

グレート・ザ・サラ

今ここで述べる連続空手コンボは、軽量級のパイぐらいにしか入らないのである。サラ、シュン、リオンには「う〜む」と唸ってしまう限りだ。

まず、ニーキックをカウンターで当てることができたら、フラッシュピストンパンチのCを入れ、この後に、フラッシュピストンパンチのBを使ったコンボサマーソルトを入れるのだ。

この空中コンボの難しいところは、3つずつのパンチすべてのレバーを入れる方向が変わるのである。

コマンドに直すとニーキック・↑ⓅⓅ、Ⓟ→ⓅⓅ、ⓅⓀになる。

→Ⓟというのは、こうしたほうが普通に出すよりも前進してくれるので、最初のⓅを当てたあと、残りのⓅを当てやすいからである。

頑張って、トライしてみてください。


これは2発目のⓅ。レバーはニュートラルに戻す。


と入力すると3発目がストレートなる。


次の→Ⓟだが、↑Ⓟの後にあらかじめ→とレバーを入れておくこと。


やはり2発目はレバーをニュートラルへ。


3発目のⓅと←Ⓟの違いは、←Ⓟのほうが前進してくれる。


あとはⓀを押せばサマーが出て完成だ。

カウンタースプラッシュより減るぞ
ジェフリー
ヒザを駆使して相手の体力を奪え!
担当：がっちん

ジェフリーの空中コンボはすでにメジャーになっているが、まだまだ知らない読者もいると思うのでこの機会に紹介していこう。

相手に与えるダメージは、145と体力ゲージ半分をゆうに超える。

そのコンボとは、

●ニーアタック（ヒザ、カウンターヒット）→Ⓟ→Ⓟ→ニーアタック→フライングボディプレス）

の5ヒットとなる。

ダメージの内訳は、52＋14＋14＋35＋30＝145。これをくらうならスプラッシュで投げられたほうがまだいいかも?

途中のパンチは、レバーを前に入れて行うこと。別にⓅⓀをⒼキャンセルして行う必要はない。ただし、パンチとレバーを同時に入れてしまいヒジにならないように注意しよう。ヒザを入力したらレバーを離さなければやりやすい。

また、バーティカルアッパーからの場合は、足の組み方がハの字でないとできない。その判断が難しいというのなら今まで通り、通天閣か常磐線で安定させよう。


ニーアタックをカウンターでヒットさせる。


そして、レバー入れパンチをここから2回当てる。


ここで早すぎると近距離パンチになるので注意。


それからもう一度ニーアタック。


サラとパイには、ヘッドスプリングでかわされるので入らない。

連続技…っていうのかなぁ、コレ
パイ・チェン
どっちかっつーと追い打ち、という感じだけど、まぁやってみてよ。いつかは入るからさ…。
文：NRP-FRS-N.O

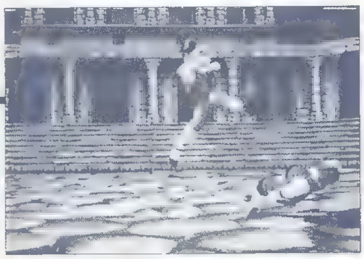
ちょっとしか浮いてなくても追い打ちOK!!

それは、ある日、CPUのパイが突然やってきた。CPUのパイからダウンを奪われて、ヤバイ～すぐ起きなきゃ…とボタンを連打していると、ナント、ダウンのバウンド中にCPUが飛燕単脚を入れてきたのである!!マジかぁ～!?それ以来、「CPUってこっちの技に一瞬で反応できんだもん、汚ねえよ」とCPUにあきれ顔していた私も、このときばかりはCPUが輝いて見えた…。

と、いうわけで、なぜかバウンド中の相手に単脚が入ることが判明しました。

腿登裏旋脚は、相手が地から足を離す系の技にカウンタで当てたときのみ、その後に連環転身掃脚が入る。


この距離でこの浮きならOK。連環転身掃脚をブチこめ!!


バウンド中の相手に…、


なぜか飛燕単脚が!?極まれに烈脚が入る。

投げだけがプロレスではない
ウルフ
知ってればちょっとお得な起き上がりからの空中コンボだ。
担当：ギィ

相手をよろけさせる技を持たないウルフの連続技は、ほとんどが空中コンボ、それもアッパーかニーブラストから始まるものばかり。

しかしこの空中コンボは、起き上がり蹴りから始まるちょっとお得なコンボ。起き上がり蹴りは、敵足方向仰向けからのその場起き上がり蹴りなら上(中)段でも下段でもOK。

また、すべての横転下段からも入れることができる。

Ⓟ2発からのミドルキックが入るのは軽量級に対するカウンター時のみなので、それ以外のときは浮きを見て、Ⓟ1発→ミドルキック、しゃがみⓅ→ミドルキックと調節しよう。


起き上がり蹴りはカウンターでも音が変わらない。浮きをよく見ておこう。


先行入力気味にレバー➡入れっぱなしでⓅ。一応Ⓖボタンでキャンセル。


ジャブストレートにならないように、もう1回Ⓟ。ここでまたⓅⓀにならないように。


フェイスリフトキックで拾う。ダメージもダウン攻撃よりずっとお得。

重量3段 影丸

今さら知っているとは思うけど…。

担当：キャサ夫

重量級を相手に弧延落で投げたあとの連続攻撃を紹介しよう。

●弧延落→浮身膝蹴り→幻葉→踵落とし

これが、おすすめ4段。与えるダメージは3分の1程度。

弧延落後にしゃがみダッシュをして浮身膝蹴りを深く当てる。

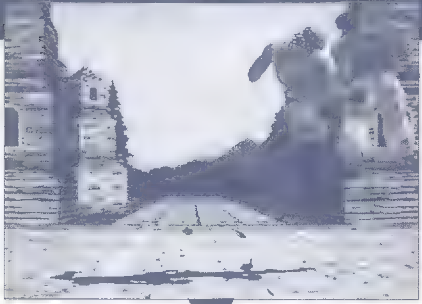
それで、自分が着地と同時に先行入力で幻葉を入力すれば必ず膝をくらってバウンドしたところに不自然な当たり方をする。

その後におまけの踵落としが決まって"重量級3段"の完成。

意外に簡単でおすすめ。



弧延落で「ハアー」。



しゃがみダッシュ浮身膝蹴り…。



幻葉だぁ。



で、安定ダウン攻撃。

酔える3段 舜帝

なんだかんだ言って一番使えるよ。

担当：キャサ夫

いろいろと見せる連続技はあるが、安定して大ダメージを与える"舜帝3段"を紹介しよう。

ジジィ猛虎（月牙叉撃）をカウンターで当たったあとにしゃがみダッシュ（↘↓↘）入力をして浮いている相手に再び当てる。

で、ダウンしたところに小ダウン攻撃を当てて、安定3段の出来上がり。

基本的に重量級には決まらず、軽量級のほうが当てやすい。

今回は写真で紹介したやつが一番安定しているのでおすすめするが、ほかにも桃腕擦撃から宙舞双転脚なんかもあるので、そんな場面があったら試してくれ。

とまあ、そんなにキャラクター的にも強くはないのだが、チャンスがあったときに確実に連続攻撃を決めれば勝ち数が多くなるぞ。



じじい猛虎!!カウンター!じゃ!



もう一発「ほれっ」。



「アヒ～」と小ダウン攻撃が安定。

自己満足技 リオン

はっきり言って使える技ではないが、ダメージは意外と大きいぞ。

担当：SHO

リオンの連続技は、基本的に少ない。

一番使えるのは、

●弾腿→Ⓚよろめき→穿陰掌→Ⓟ→ダウン攻撃

が超安定。

今回紹介するのは、ほとんど自己満足技だが入るぐらいは知っていてもいいだろう。

●下旋腿背転→Ⓚ+Ⓖ→名前不明→Ⓟ+Ⓖ→拘首提膝→Ⓚ

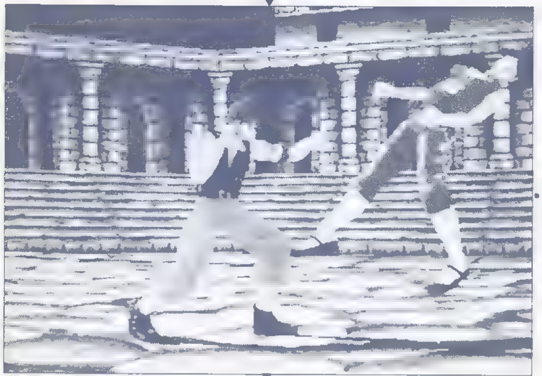
重量級には入らないが、それ以外のキャラは入る。

初めの下旋腿背転のとき、足がハの字の状態で、カウンターで当たったときのみなので注意してほしい。

一度は試してみてね。



初めは足がハの字で、カウンターで当たることが条件。



この技は名前不明。当たったら相手を引きよせる感じになる。



最後はヒザでキマリ。

某雑誌が教えたから教えよう
Virtua Fighter2 「千本パンチ」

千本パンチそれは…「ふざけんなコラ!!」と思わず言うよ。絶対に…

担当：キャサ夫

VF2では〝千本パンチ〟というとんでもないハメ技がある。

これは、かなり昔から知っていたことなのだが、ゲーメストVF2チームとしては千本パンチが日本中に広まってしまうとVF2がとてもつまらないゲームになってしまうから教えなかったのだ。

だが、今回は千本パンチのやり方を教えてあげよう。

何それ? 〝ハメ〟

千本パンチは基本的にスキがなく、1発当たるとそのまま連続で千本でもパンチが当たるという極悪技だ。

で、やり方は…。

ⓅⓀⒼ、ⓅⓀⒼ、ⓅⓀⒼ…とやるだけでOK。

この動作を素早くやれば、パンチがほぼ出っぱなしで出て、ガードしてもくらっても返し技がないのだ。

基本的にⓅⓀのキックの部分をⒼボタンでキャンセルできれば、千本パンチを出すことは可能で、少し練習すれば誰でも出せる。



肘でよろめいたところに…、



パンチ…。



「え!?」またパンチ…、

パンチがなぜ連続で当たるかの理由は…。

①普通に単発でⓅを押してからⒼを押すと、パンチの硬化が存在するが、ⓅⓀという一連の動作のⓅはキックまでのつなぎのためにスキはない。

さらにⓅⓀのキックは技の出かかりをキャンセルできて、1フレームから12フレームまでキャンセルが可能。

本来ⓅⓀキャンセルはキックのモーションを途中まで見せておいてキャンセルする〝フェイント〟技として使うのだが、キックのモーションが見えない状態でキャンセルし、Ⓟを押すとまたパンチが出るのである。その間、ⓅとⓅの時間は3フレームくらい。

②相手の技をくらうと自分は攻撃力によって異なるが、それは攻撃力の低いパンチも同じ。

千本パンチは当たると、そののけぞり中に当たるのだ。

ガードをしても、1発ガード後にボタンを離してもガードポーズのままなすすべはない。



キック。「ラウかおまえは!!」こんなのも可能。

千本パンチが最も有効に使えるのはアキラ、カゲ。

肘→千本パンチや開膀→千本パンチも可能。

担当から…

どうも、カゲ担当のキャサ夫です。

今回は千本パンチのやり方を簡単に教えたわけだが、本当にこれは大昔からみんな知ってはいたが使わなかっただけでした。

しかし、やはり情報というのは、どこからかもれるもの。で、最近では千本を使う人が増えてきた。

それは、VFを作った人間もVFをプレイする人も望んではいない。だが、どこにでも困ったヤツはいて、VF1のラウみたいにここぞとばかりに使う奴がいる。許せない。

お金がないから勝ちたいのか?勝てるから使うのか?それはよくわからないが、やめたほうがいいと思う。一応これは忠告だ。

それを理由にセガが出したのが〝VF2・1〟。これが大きな答えとも言える。



これが、VF2改善版「2・1」。

本当は去る9月23、24日の全国大会も2・1でやる予定ではあったのだ。

2・1は千本も不可能で、さらにラウ、ジェフリーの同キャラハンデも変更されている。

とにかく、くだらないハメ技を発見するのは悪くないが、それを使って楽しいものをつまらなくしてしまうのは少し違うと思う。

本当はできるが、そこを敢えてやらないのが大人だよ。



ⓅⓀ入力後のこのパンチ。



キャンセルさせてもキックのモーションが少し見える。

スーパーボンバーでイケーッ！

ドラグーンマイト

DRAGOON MIGHT™





オススメ４キャラの対戦攻略をお届けしよう。

対戦攻略

ブッタ斬っておくんなまし！

ヤマト

主人公だからといってノーマルな奴とは限らない。地道にカツカツ攻めてこそソウル・オブ・サムライってものよ！

担当：GYU

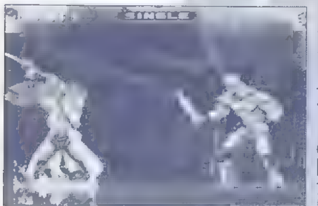
ドラグーンマイトっつ～ことでしっかり濃いめの主人公キャラ、ヤマト。必殺技も主人公ならではというものが揃ってはいるが、そこはやはりドラグーマイトらしくひとクセもふたクセもある。ここではヤマトで勝つための基本戦法をキッチリ紹介していこう。

ヤマトの間合い

ヤマトの手にする武器は日本刀、ということもあってかやたらと接近戦が強そうに見える。地上戦でのメイン武器となる立ち中・大パンチやしゃがみ中パンチは威力も高く、リーチもあるからだ。

しかしそれらも実際には刀を振り下ろす（攻撃判定が発生する）までに時間を要することと、相手の小技に潰されやすいという欠点があるため、接近戦には不向きな技なのである。

つまりヤマトの間合いとは立ち中・大パンチ・しゃがみ中パンチの先端がギリギリ届くといった程度の間合いであるということを肝に銘じてほしい。それより近い間合いでは立ち小パンチやしゃがみ中キックで相手を追い返そう。



ヤマトの間合いはワリと遠め。

地道に削れ

さてヤマトがその間合いで狙うべきこととは、相手の技のスキに威力の高い技（立ち大パンチ等）をきめるということにつきるのだがそこは中段攻撃のないドラグーンマイト、ガードを固められたら以上である。そこで必殺技の地潜龍を交えて相手の体力を削っていく。

しかしこの地潜龍、一応飛び道具ではあるがかなりクセが強く、キッチリ目的によって使い分けなければ痛い目をみる。

このヤマトの間合い（中間距離）で地潜龍を用いて相手の体力を削るなら飛距離のある中・大でないと届かないわけだが、読まれて跳び込まれるとかなりキビシイ。とりわけスキの大きい立ち大パンチ等の直後に出すと危険である。

そこでそろそろ跳び込んできそうだと踏んだ場合は小の地潜龍を出そう。小の地潜龍は自分の手前で上昇してくれるので、中間距離で相手が跳び込んできたなら対空兵器として代用することができる。特にレジーなどのジャンプの低いキャラには有効だ。



小の地潜龍を置いときゃゴリャ安心！



通常技の後に跳び込まれても…、

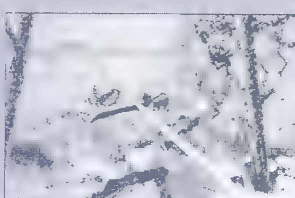
対空はこんな感じ？

中間距離でカツカツ技を当てて相手を攻めたてて、相手がシビレをきらして跳び込んできたとしよう。ここでキッチリ相手の跳び込みに対応したいところだが、ヤマトには完全対空と呼べる技がない。

飛龍返しは一応、対空技として用いることができるが自分の真上に攻撃判定が出ている時間が短く、下に強い技（ジャンプ小キック等）に潰されやすい。

またしゃがみ大パンチを早めに出すことで対空技として使うこともできるが、これも下に強い技に潰されやすい。

結局先読みで小の地潜龍を置いておくことが理想だが、ここぞというときは飛龍返しを使って返し、ジャンプ小キックを多用してくる相手にはガードして投げを狙ってもいいだろう。



飛龍返しを対空に用いることは少し勇気が必要。

ボンバーはワリと適当

キャラによって千差万別のボンバー技。これの使い方次第で戦況が変わることも多々ある。

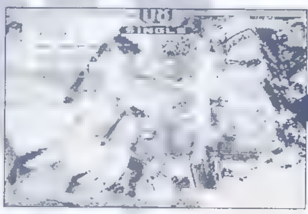
しかしヤマトのボンバー、抜刀弾はこれといった狙いどころはない。だが威力が高く、浅く当てればガードされても反撃を受けづらいので、スキがあれば多用したほうがいいだろう。3回に1回でもヒットすればもうけ物だ。

スーパーボンバーの幽波通背拳は無敵時間があるので、対空・対地共に使いでがある。特に立ち大パンチをガードさせてから出すと何かしようとした相手にクリーンヒットする。お薦めだ！

結局ヤマトは威力の高い通常技をいかにヒットさせるかにかかっている。あとは相手の跳び込みを読んで返せれば勝利はゲットしたようなものっつ～ことだ！



通常技をガードさせて…、



幽波通背拳をブチ当てる！

対戦攻略

酔虎

地道に攻めるが吉。

好き嫌いがわかれそうな色物キャラだが、本質的にはオーソドックスなキャラだぞ！

担当：GYU

キャラクターの味が濃いドラグーンマイトの中でもひときわ異彩をはなつ色物坊主、酔虎。ここでは対戦基礎ということで、酔虎の持ち味を生かした闘い方を説明しよう。

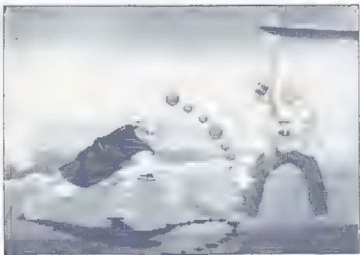
氣合弾でカツカツ削れ

まず酔虎の特長を一つ挙げるなら飛び道具、氣合弾につきるだろう。

この氣合弾は他キャラの飛び道具に比べ、出が速くスキも小さいとピカ一の性能を誇る。しかしドラグーンマイトのゲームシステム上〝跳ばせて落とす〟ということは難しいので（このゲームはジャンプ系の技が非常に強いため）、〝相手を固める〟ということに主眼を置いて用いることが重要である。

例えば酔虎の通常技の中でも比較的リーチの長い立ち中・大パンチやしゃがみ中パンチをガードされた場合、どうしても相手につけ入られるスキができてしまう。そこですかさず大の氣合弾を撃つことでそれを未然に防ぐのだ。

また遠距離で小の氣合弾を撃ってその硬直が切れたらすぐにダッシュして氣合弾を追いかける。相手が氣合弾を立ちガードするようなら水面蹴りを出そう。必ずヒットするハズだ。またしゃがみガードするようなら小キックで跳び込んでもいい。ここから通常技＋氣合弾でさらに固めていこう。相手が固めを嫌って氣合弾を跳び超えてくるようならボンバーなどの対空技で落とす。つまり氣合弾を撃つことで相手の行動を制限してカツカツ削ることが酔虎の基本戦法ということだ。



通常技から…、



氣合弾につなげて固めることが基本！



氣合弾を追いかけて…、



水面蹴り。氣合弾を立ちガードしたなら必ずきまる。

狙うは小スラ

通常技や氣合弾で固めつつ削っていくとやはり相手もシビレを切らして抵抗してくるだろう。ここが狙いめ。というのも水面蹴りを有効に使うチャンスだからである。

いわゆるスライディング技の水面蹴りは、出も速く判定も強いという酔虎にとってかなり重宝する技だが、ガードされるとまず反撃を受けてしまう。そこでそのリスクを少しでも少なくするために小の水面蹴りで浅く当たるようにしよう。浅くヒットしたならばまずダウン攻撃もきまるハズだ。



水面蹴りが浅くヒットしたなら



ダウン攻撃確定！

ボンバーがなくなったら逃げるしかない？

ジャンプ系（特に小キック）の強いドラグーンマイトで完全対空と呼べる技はほとんどないといってもいい。しかし酔虎のボンバー、爆曼陀羅はかなり信頼度の高い対空技といえよう。しかしこの技も判定が出るまでに多少時間がかかるため、相手が跳んだらすぐに出さないといけない。確実に返せる状況を見極めなくてはならない。

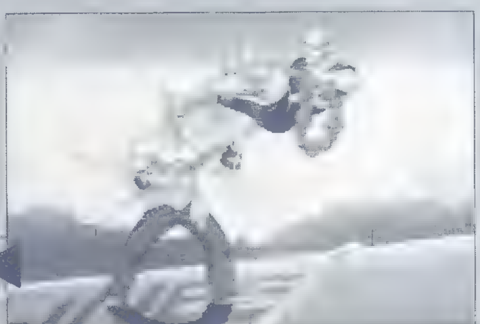
またしゃがみ大パンチも一応対空として使えるが、これも早めに出さないと潰されてしまう上に、ジャンプ小キックやジャンプ系の必殺技に負けてしまうので惜しまず爆曼陀羅を使うことが得策だ。体力が少なく爆曼陀羅が出せないようなら、水面蹴りで逃げてもまったく構わないだろう。

ダウンに失敗したら…

爆曼陀羅や水面蹴り、投げでダウンを奪ったならもちろんダウン攻撃を狙う。しかし目測を誤って失敗することもあるだろう。そこでダウン攻撃に失敗した場合のフォローについても説明しておこう。

ダウン攻撃がスカった場合、酔虎は空中に跳ね上がるハズ。この跳ねている最中に頭槌拳を出すことで、ダウン攻撃失敗の硬直をキャンセルすることができるのだ。ちなみに頭槌拳を出すときは攻撃判定の発生が速い小で出すことを薦める。

結局、酔虎は通常技で固めつつ水面蹴りを狙い、ダウン攻撃で体力を奪うことが理想的な攻め方と言えよう。



ダウン攻撃が失敗したら…、



小の頭槌拳で逃げる。

対戦攻略 ドレイク

リーチを生かせ!!

リーチの長い槍を持つドレイク、長所もあるが短所も知ろう。

担当：SHO

非常にリーチの長い槍を持っているドレイク。

強力な対空技はないが、リーチをうまく生かして技をつないでいくのがドレイクの攻め方。

今回は必殺技を中心に基本的な技のつなぎを紹介していこう。

必殺技の連携

●烈鋒塵

この技は、ドレイクの必殺技の中で一番使える技。

百烈系の技で、出したあとには少しずつではあるが、前に進むことができる。

画面端に追いこんだときにはレバーを前に入れっぱなしにすると、相手の体力をかなり削ることができる。

注意しなければいけないのは、相手が倒れているとき、起き上がりに烈鋒塵を重ねようとすると、相手の投げをくらってしまうこと。

この技を重ねるなら、技を出してから一度レバーを後ろに入れて重ねよう。

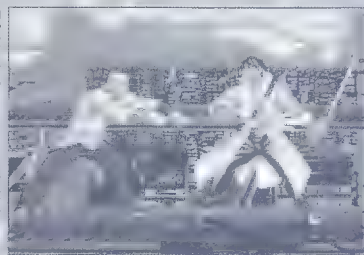
それから、この技は相手との距離によって対空技になる。

当然相手が近い間合いでジャンプするとつぶされてしまうので、先読みでバックステップしたあとに使うといい。

連携としては、立ち中パンチと、しゃがみ中パンチのあとは技がつながるので非常に使える。

ジャンプ大キック・しゃがみ中パンチ・烈鋒塵が、35HITで使える連続技。

ガードされても、とりあえず出せば反撃は受けにくい。



中パンチのあとには連続技になる。

●槍撃蹴

この技は槍で突っこんでいき、当たれば蹴りの追い打ちを2発入れる突進系の技。

技の使い勝手がよく、立ち、しゃがみ中パンチからはすべて連続技になる。

しかし、突進系ゆえに、ガードされると投げは確実にきめられてしまうので、単発の使用はなるべく控えるようにして、中パンチが当たったときのみ、連続で入れるのがベストだ。

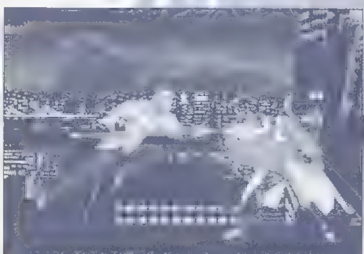
一番ダメージを与えることができる連続技は、ジャンプ大パンチ・しゃがみ中パンチ・槍撃蹴(6HIT)。安定している連続として、しゃがみ小キック・しゃがみ中パンチ・槍撃蹴がよく、対戦の連携では、かなり使える技である。



ジャンプ大パンチから、



しゃがみ中パンチをキャンセルして、



槍撃蹴が一番強い。



この間に反撃を受けてしまう。

●自在槍

基本的に遠距離戦が有利なドレイク。必殺技の中で、一番リーチの長い技がこの自在槍である。

リーチが非常に長いのはいいが、欠点が多い。

まず、相手が近くにいるときは、槍が伸びたときに一回当たるが、伸びきった状態で槍の先端が一回転してしまうので、その間相手は動くことができ、反撃をくらってしまう。

使い場所としては、槍が伸びきるあたりに相手がいるときだけだ。

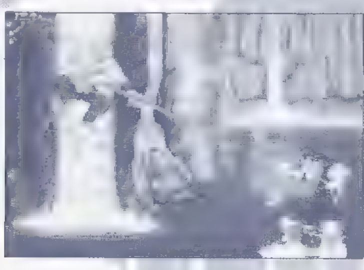
基本的に多用は控えたほうがいい。

●挿翅虎槍

空中にいるときのみ出る技で、パンチボタンの、小、中、大で槍の軌道が変わる。

小パンチが下、中パンチが横、大パンチが上に向かって槍がのびる。

上に出る大パンチは使用せず、小、中パンチを中心に使う感じ。



小パンチが安定。

バックジャンプ中に、小ボタンの挿翅虎槍を出すのが一番いい使い方。

●流星弓槍破

ドレイクのボンバー技はリーチが長いが、ジャンプでかわされることが多いので、使い勝手が悪い。

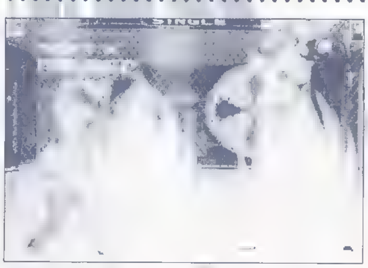
遠くで相手の起き上がりに重ねるか、近くでフイをついて使う程度でよい。



起き上がりに重ねよう。

●雷鳴陣

スーパーボンバーは、火柱が立つ技だが、相手がジャンプしたときの先読み対空技として使うのがベストだ。



先読み対空がベスト。

ドレイクは、接近戦はあまり有利ではないので、相手を近づかせないようにするのがよい戦法だろう。

こんな忍者いねーぞオイ!

対戦攻略 鉄仮面

攻撃力の強い基本技と必殺技で、アッという間に対戦相手をかたづけてやろう。

担当：ピストンいとー

近距離戦に持ち込もう

鉄仮面の基本技はドラグーンマイトのキャラの中でも特に優れている。基本技からのキャンセル必殺技もかなり多いので、鉄仮面を使って闘う場合は近距離で行ったほうが強いだろう。

反対に、遠距離で闘える必殺技が変移抜刀霞斬りか三叉手裏剣ぐらいしかないので、鉄仮面にとって遠距離戦はかなりツライだろう。

相手に遠距離戦を持ち込まれたときの対応策は空中物をつかんで近づくか、朧分身で相手を惑わせていったり、無理矢理変移抜刀霞斬りで接近しよう。

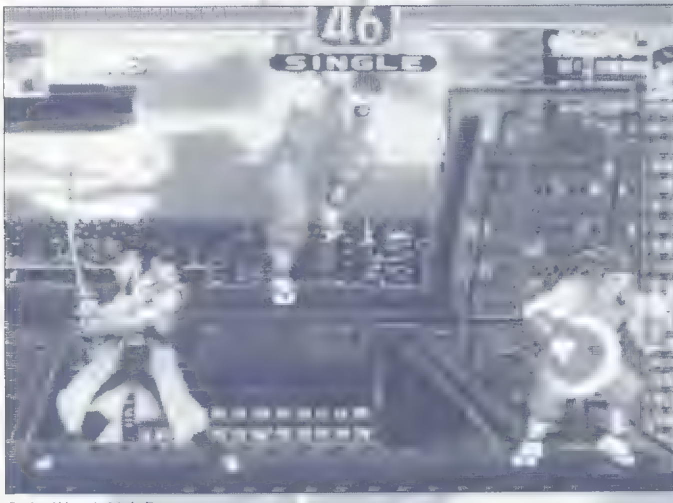


この技はかなり遠くまでとどく。

空中物につかまって相手に近づく方法は、基本的に普通に跳び込みしたのと同じと考えてよい。空中物をつかんで降りてくるときに攻撃できるので、うまく相手を狙って攻撃しよう。

朧分身自体の攻撃はないのだが、キックボタンの小・中・大を使うことによって鉄仮面が降りてくる場所が変わるので、相手にとってみればかなりやな技となるハズ。小ボタンでスタート時ぐらいの間合い、中ボタンで相手の目の前で降り、大ボタンで相手の後ろとなる。いろいろ使いわけて、小を使ったときは何をするのか…などを決めておいたほうがいいぞ。

変移抜刀霞斬りで近づくのも悪くはないが、ガードされると返されてしまうので、ガードのかたい相手には使わないほうがいいぞ。

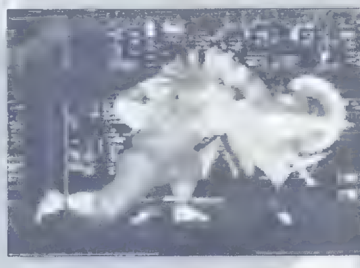


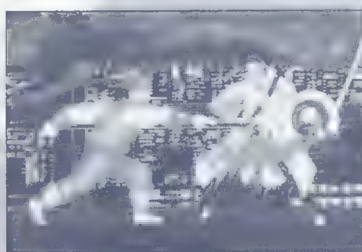
うまく使いわけよう。

近距離戦はこう攻めろ!

基本技はほとんどキャンセルかかるので、近距離で闘う場合は基本技で攻めていこう。特にリーチの長いしゃがみ大パンチとしゃがみ大キックは攻撃力もかなり高いので、それを相手に重ねるだけでかなりのプレッシャーになるはずだ。

しゃがみ大パンチは2段攻撃技で、1発目でも2発目でもキャンセルできるので、相手がくらってくれてる場合はちゃんと2発入れてからキャンセルをかけよう。


ここからキャンセルの、


優月輪は安定連続技だ。

キャンセルをかけての必殺技は、優月輪・変移抜刀霞斬り・三叉手裏剣・爆殺灼獄流（超ボンバー技）あたりがいいだろう。

優月輪は飛び道具だ。ただ、目の前でガードされると反撃されるので、大パンチか大キックをガードさせないと使う意味はないぞ。

変移抜刀霞斬りは、ガードされると必ず反撃をくらうので、相手が基本技をくらっているときのみ使おう。

三叉手裏剣は空中から跳び込んだときに基本技を相手にガードさせるかくらわせたときのみキャンセルをかけて、撃つことができる。しかし、連続技にならないので、ときどき使うぐらいが好ましい。

爆殺灼獄流も一応キャンセルをかけて使うことができるが、コマンドがかなり難しいので、多用はできないと思われる（練習すればいいけどね）。だが、必殺技の攻撃力の中で一番高いので狙うのもいいかも。

当て身をうまく使おう

たぶん、鉄仮面の当て身は必殺技の中で一番使用される回数が少なくなるだろうと思われる技だ。当て身を出しているときのスキがかなり大きく、見てから反撃できるので、使えないと思っている人も少なくない。

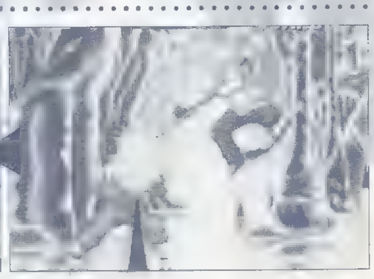
しかし、相手の必殺技も取れることを知ってる人は少ないはずだ。見てから反応できる必殺技はうまくあわせて取ってやろう。

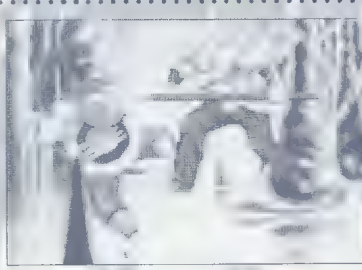
もちろん、基本技もバシバシ取れるぞ。特に、跳び蹴り・跳びパンチなどは2択なので、相手のクセを見てからやればかなりの確率で取ることができるだろう。

鉄仮面の対戦基礎はこんなところだ。うまく近距離に持ち込んで、ガンガン攻めまくり、相手に攻めさせずにブッ倒そう。


この必殺技も、


このように取れる。


跳び込み技が来るときは、


落ちて来るところに技をおいておこう。早めでOKだ。

第12回ゲーメスト杯争奪
全日本鉄拳2チャンピオンシップ
開催日：11月5日（日）
場所：ニューピアホール
選手：512人　ギャラリー：300人
詳しくは24ページをご覧ください。

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル4F

株式会社　新声社
ゲーメストアイランド行
編集部

(ふりがな)お名前　　年齢（　　）歳　性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□　電話（　　）
※都道府県
①小学（　）年　②中学（　）年
③高校（　）年　④大学（　）年
⑤社会人　⑥その他（　）

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社　新声社
君こそ GAMEST 行
（10月30日号）

(ふりがな)お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□　電話（　　） ※都道府県	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社　新声社
鉄拳2
大会実行委員係行

(ふりがな)お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□　電話（　　） ※都道府県	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

第12回ゲーメスト杯争奪
全日本鉄拳2チャンピオンシップ

開催日：11月5日（日）
場所：ニューピアホール
選手：512人　ギャラリー：300人
詳しくは24ページをご覧ください。

ゲーメストアイランド

アイランドにお便りを送ってください。文章でもイラストでも何でもOK！　ペンネームのある人はそれも忘れずに書いてね。

キリトリ線

第12回ゲーメスト杯争奪　全日本鉄拳-TEKKEN-2 チャンピオンシップ

大会申込用紙

Q.1　どちらか希望の欄にマルをしてください。

①選手希望　　②ギャラリー希望

①②それぞれ予定の定員をオーバーした場合は、抽選となります。希望が叶わなかった場合、残りのもう一方を希望する人は、右の欄に該当数字を記入してください。　［　　］

Q.2　過去、新声社のイベントに参加したことがありますか？

ある　　ない

Q.3　あると答えた人はそのイベント名と、個人成績をお書きください。

Q.4　鉄拳2　タイムアタックに参加しますか。

する　　しない

参加する場合の使用キャラは［　　　　］

Q.5　タイムアタック参加者は　自己ベストタイムを記入してください。

______min.　______sec.　______

締め切り10月6日必着

ブロックナンバー	［　］ — ［　］
氏名	
使用キャラ	

※太枠の中は記入しないでください

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

タイムトライアル・中級コースを滑る！

ALPINE RACER

アルペンレーサー

中級になるとライン取りも重要になる！
まずやり込んで旗門の位置を覚えよう！

担当：ずるずる



中級 タイムトライアル

A▼初級と共通のスタート。
B▼滑らかな斜面を滑ったあと、初めてジャンプ地点へ。
C▼林間コース。初級コースが右へ分かれてジャンプへ。
D▼ジャンプしたあとすぐに左カーブ、右カーブと続く。
E▼ここで初級と合流する。

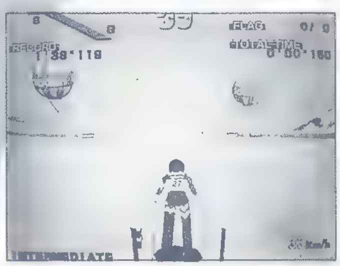
F▼ここでリフトの下を通過して右へ滑っていく。
G▼ここで上級が分かれる。
H▼しばらく緩斜面が続く。スキーを振らないようにし、減速させないようにする。
I▼ここで初級が分かれる。
J▼谷間。左右に曲がるS字風の細い谷間を通る。加えて斜度が30度以上ある。
K▼急斜面からアイスバーンへ。谷間から抜けると40度以上の急斜面へ出る。

L▼急斜面を降り切ると左への緩いカーブへ。アイスバーンのため、ガリガリと鳴る。
M▼右カーブ、大ジャンプ、左カーブと続く。
N▼陸橋のトンネルをここでくぐる。
O▼ここで初級と分かれる。
P▼右カーブ、左カーブと交互に続くところ。
Q▼ゴールへ続く斜面に出る手前のS字カーブ。左、右と曲がるきついカーブ。
R▼ここで初級が合流する。
S▼ご苦労さまでした。ゴールです。

初級と比べると、やはり難度が上がっている。旗門もよりきつく設定されている。より速く滑るためには、コースを覚えることが大切。では攻略へ入ろう。

スタート

タイムトライアルを選んだあとスタートデモへ。スタートしてしばらくは何もせずオートでスケーティングをさせる。いくぜ!



スタートはオート。スケーティングもオート。さあいくぜ!

A地点からB地点まで

第1旗門から第4旗門まで軽く左右に振れながら旗門を通過していく。第4旗門からは右へ曲がりながら滑っていく。



最初の数旗門は軽く右へ左へとターンしていく。

緑色の看板がみえるまでずっと右ターンをしていく。少しでも速く滑るために、旗門ギリギリを通るが、攻めすぎると修正する分タイムをロスするので気をつけたい。



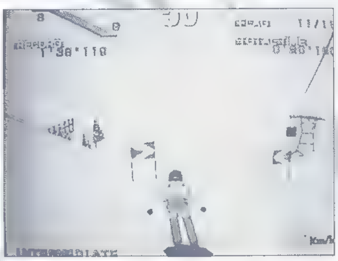
1つ目のジャンプまで大きな弧を描きながらターンしていく。

緑色の看板通過後ジャンプ。すぐ右へターンしていき、第10旗門を目指す。できるだけ右に振ってから入るようにし、次へ。



ジャンプ後、右にある旗門へ。つい左へいってしまうので注意。

ゴンドラ下はちょっときつい。しっかりエッジを効かせてターンをしていこう。



リズミカルにターンをしていかないとここをクリアできない。

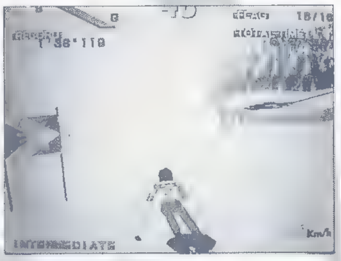
第15旗門の右側に木。ここは、この先左へ曲がっているので、左寄りを通る。このあと急斜面を一気に下る。真っすぐ滑るぞ。



第15旗門のあと急斜面へ。木にぶつからないように。

B地点からI地点まで

急斜面を下っていきながら少しずつ右へ。すると第16旗門がみえてくる。少しずつ左へターンをしていくとさらに左への看板が見えてくる。



急斜面を降り、2つ旗門を通過したら左へターンするぞ。

左へターンし、ジャンプしたらすぐ左に第19旗門があるので、エッジを効かせて左ターンしていく。これを通過したら旗門は右にセットされていく。第20旗門、第21旗門を右ターンをしながら通過していく。抜けるとリフトが見える。



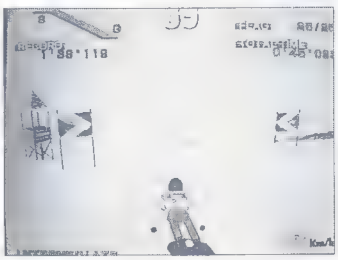
コースの流れに合わせ、右ターンでここを抜けていく。

リフト下を通るが、第22旗門がやや右にセットされているので、早めに右へ振り、進入で遅れないようにしよう。



気を抜いていると第22旗門がクリアできない。要注意。

リフト下は比較的真っすぐに旗門がセットされているので、あまり振らないように滑っていこう。



リフト下はやさしい。その先の第26旗門からまた忙しくなる。

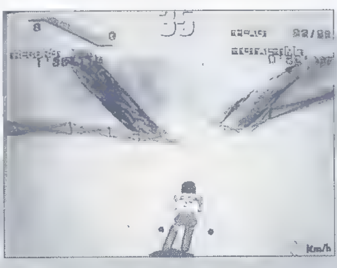
第26旗門を通過したら左へターンしていく。第27旗門を左ターンで抜けたらしばらく真っすぐ滑る。



第27旗門はちょっときつい。それを忘れずに左ターンだ。

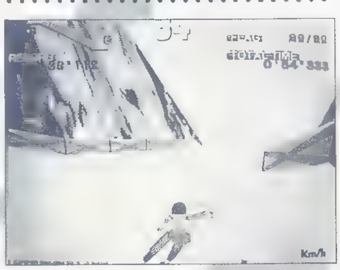
I地点からM地点まで

第28旗門を通過したらコース幅が狭くなる谷間へ。谷間は旗門がなくてもその地形から右へ左へとうねっているので、十分気をつけて滑らなければならない。谷間の入り口でまず軽く左。だんだん狭くなったところに第29旗門がある。



コースが狭くなる。旗門通過も大事だが、壁にぶつかるな。

第29旗門を通過したら一番狭い区間へ。すぐコースは右へ曲がるので、素早く反応して、しっかりエッジを効かして右ターンをしていこう。そのあとすぐ左ターンだ。

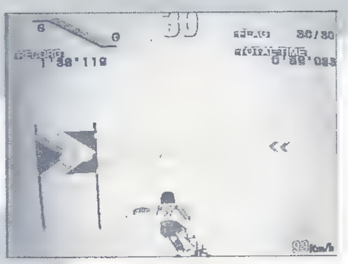


旗門がなくてもコースそれ自体が右へ左へと曲がる。

左ターンして谷間を抜けると急斜面へ。ここは右寄りのラインを取りながら滑っていく。その理由は、次の旗門が右寄りにあるからだ。



急斜面は、右寄りを滑り、第30旗門を外から入れるように。



下はアイスバーン。あまり振らないようにしてターンする。

緑色の左への看板を目指しつつ滑り、そこから第30旗門を左ターンで抜けていく。



第30旗門から第32旗門までずっと左ターンで滑ってくる。



第31旗門、第32旗門を、強引なエッジングを避けながら左ターンして抜けたら次の右ターンへの進入の準備をする。

ジャンプしたら左へいかずに、右にある旗門を目指していく。

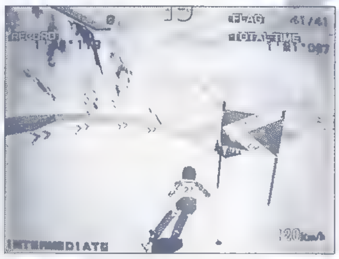
第33旗門を右ターンで抜けたらジャンプ。その後左へ曲がるが、旗門は右側にあるので、あまりターンしないこと。



アウトから入れば楽にターンでき、その次が楽になる。

M地点からゴールへ

陸橋の下を通りしばらくはほぼ直線のセットの中を滑る。第42旗門から忙しくなる。まず右ターンでここを抜け、次の旗門へ。



ここから忙しくなる。ゴール前の最後のテクニカルポイント。

大きくターンをしていく中では、あまりきついエッジングを避けたい。できるだけ滑らかなラインで走り、旗門を通過していく。

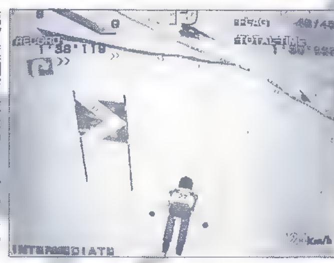
第42旗門から第45旗門まで、そんな感じで滑っていく。

第45旗門は、やや右寄りのラインで抜けて次へ。



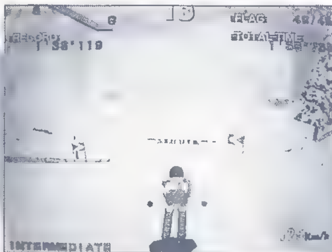
滑らかに左へターンし、減速しすぎないようにしよう。

第46旗門がきついので、ここをアウト寄りからしっかりエッジングして左ターンして最後の右ターンへのラインに合わせていく。



第47旗門が最後のカーブ。しっかりエッジングして右ターンだ。

最後の右ターンを抜ければあと直線。少し旗門が左右に振れているが、軽いエッジングで滑り抜けよう。



あとは軽く振ってクリアし、ゴールを目指す。ノーミスでね。

あとは真っすぐ滑るだけ！余計な動作はせずに滑りゴールを目指そう。

強引なライン取りをせず余裕のあるラインで滑り、タイムロスを減らそう。



天外魔境 真伝

FAR EAST OF EDEN

まだやれることはたくさんある！

そうそう、大蛇丸の凍竜って、武器を投げて追い打ちがかけられるんだよね。

偏愛的綱手操作法

綱手による固め方+α

中級以上の綱手使いのためのページ。とにかく綱手は面白い!

文責：珈琲　素手勝ちポーズ　ふりーく

くらえ綱手とよいしょ綱手

綱手は以下の2通りの使い方をされることが多い。

●くらえ綱手

とにかく遠立ち中斬りを振り回しているのが特徴。「くらえ、くらえ」とうるさい。ジャンプ時の技は大斬り。たまに怪しい中斬りが混ざってここでも「くらえ」。

●よいしょ綱手

立ち中蹴りを主軸に闘っている。ダッシュも多く、ダッシュB+Cやダッシュ蹴りを多用してくる。補助的に遠立ち大蹴り、回転蹴りなども使い、「よいしょ、よいしょ」とうるさい。この綱手も強いのだが、この使い方をするプレイヤーは操作に溺れて勝ちにこない傾向があり、勝率はよくない。

くらえ綱手とよいしょ綱手、どちらかに片寄って綱手を操作していると勝率的に限界が見えてくる。そこで基本的にはよいしょ綱手で闘って、負けそうになったらくらえ綱手に切り換えるというモードチェンジ綱手が見えてくる。

基本的な流れはそれでよいようだ。欲を言えば単発的なよいしょ綱手を掘り下げて連携パターンを持たせた固め綱手と、くらえ綱手の悪い点をはぶいたモードミックス綱手!?がBESTな方向だろう。具体的に言えば、綱手の基本戦法は接近して小技でペチペチ固めたり、遠立ち中斬りを出したりしてちょっかいを出しつつ、垂直ジャンプ大斬りを混ぜてジャンプ大斬りを当てる、という風になる。

基本的な固め

●武器あり時

立ち小蹴りや遠距離立ち小斬りから、遠距離立ち中斬りが基本。中斬りの代わりに、大蹴りも狙える。中斬りをガードさせた後、少しダッシュで少しダッシュ蹴りを狙ってみるのもいい。通常は間合いが離れたら、しゃがみガードしている人でも立つからだ。

●素手時

立ち中パンチから少し歩いて立ち小蹴り、そして立ち中蹴りを出しダッシュパンチで締める。まったくつながってはいないが4発の間、主導権を握れる。立ち小蹴りをガードされると立ち中蹴りがスカってしまうが、置き技としての性能も悪くない上に、次の技であるダッシュパンチの出のスピードが速いため、あまり問題にならない。とはいっても立ち小蹴りがヒットすることに越したことはない。

立ち中パンチのモーションが遅くて重い、という人は立ち小蹴りから入ってもよい。前に進みながら立ち小蹴りでペチペチやるのも1つの手だ。武器あり時でもOK。

固めパターン例

素手時

- 立ち中パンチ → 歩き立ち小蹴り（何回かやっても良い）
- 立ち小蹴り → 歩き立ち小蹴り（何回かやっても良い）
- 歩き立ち小蹴り → 歩きしゃがみ中蹴り → ダッシュパンチ
- 歩き立ち小蹴り → 立ち中蹴り → ダッシュパンチ
- 歩き立ち小蹴り → ダッシュB+C → ダッシュ蹴り
- 歩き立ち小蹴り → 歩いて投げ

武器あり時

- 遠立ち小斬り（小蹴りでも可） → 遠立ち中斬り → ダッシュ蹴り
- 遠立ち小斬り（小蹴りでも可） → 遠立ち大蹴り
- 遠立ち小斬り（小蹴りでも可） → 歩いて投げ

表の見方と素技の説明

リーチ順高使用頻度地上技表はその名のとおり、リーチが短い技から順に技を並べている。枠内は同リーチと考えてよい。だから投げ間合いとしゃがみ小蹴りが届く間合いはほぼ同じとなる。モーションは3つの数字がならんでおり、上から前動作ー攻撃時間ー戻りの硬直となる（単位は60分の1秒）。ダメージはそのまま。他技、他キャラとのこの数値の比較はムックを読んでほしい。最後のガード後というのは、その技をガードさせた後どちらが先に動けるかというもの。目安としては、小は60分の1〜2、中は6〜7、大は10〜12、危険はそれ以上だったり投げられたりするものと思ってほしい。あくまで目安なので、違っていても怒らないように。

ダッシュ技のリーチは本文の通りダッシュ後すぐボタン押しの場合。素手になるとリーチが少し伸びるのはキャラスピードが上がったため。ダッシュB+Cは都合上同枠。

●しゃがみ小蹴り

これを出すなら投げか他技を使いたい。

●立ち小蹴り

発生も戻りも早い。リーチは短いが攻撃時間が長いので置き技として最適。投げ間合いのぎりぎり外で使うのが原則。この技をペチペチとガードさせて投げていこう。

この技の後は歩いてさらに立ち小蹴りやしゃがみ中蹴り、近立ち中斬り、素手立ち中パンチ、立ち大パンチなどの技をさらにガードさせよう。その場でなら立ち中蹴り、遠立ち中斬りといったところか。

●しゃがみ中蹴り

前動作と戻りが早く、攻撃時間が長いので置き技として重宝する。ガード後の不利は面白くないが下段攻撃なので突き技としても使いたい。

●近距離立ち中斬り

とにかくダメージが魅力。2ヒットでダメージ16、キャンセル中回転独楽で32！勝敗を決するほどである。出のスピードもそこそこ速いので、たまにバクチで出してやろう。

●レバーガード方向遠距離立ち大斬り

ガードさせた後の隙は大きいが、相手と離れるため相手

リーチ順高使用頻度地上技表

武器あり 技名	モーション	ダメージ	ガード後	素手 技名	モーション	ダメージ	ガード後
投げ しゃがみ小蹴り	 1-4-2	16 3	 有利小	投げ しゃがみ小蹴り	 1-4-2	16 3	 有利小
立ち小蹴り	2-4-2	3	有利小	立ち小蹴り 立ち中パンチ	2-4-2 7-1-6	3 6	有利小 有利中
しゃがみ中蹴り 近立ち中斬り	4-8-6 8-5-17	6 16	不利小 不利中	しゃがみ中蹴り なし	4-8-6	6	不利小
レバー入大斬り	21-2-32	20	危険	なし			
遠立ち小斬り	4-4-4	4	有利小	立ち大パンチ	6-8-12	11	不利小
立ち中蹴り	8-8-8	6	不利小	立ち中蹴り	8-8-8	6	不利小
ダッシュB+C	22-3-52	3	危険	ダッシュB+C	22-3-52	3	危険
しゃがみ大蹴り 遠立ち大蹴り ダッシュ斬り	12-4-33 33-1-27 6-4-22	10 10 6	危険 不利大 危険	しゃがみ大蹴り なし	12-4-33	10	危険
遠立ち中斬り しゃがみ中斬り	14-2-16 16-1-21	13 13	不利小 不利中	ダッシュパンチ なし	6-8-18	10	不利大
ダッシュ蹴り	8-8-16	8	不利大				
なし				ダッシュ蹴り	8-8-16	8	不利大

の反撃を空振りさせることができるかも。足払いなどをすかせる点もおいしい。出せる間合いが限られるが、ダメージ20の魅力には逆らえない。

●遠立ち小斬り

モーションスペックは非常にいい。ガード後の有利もおいしい。しかし近距離技になりやすいのが欠点。置き技として使えるので、スカるかスカらないかぐらいで使おう。

●しゃがみ大蹴り

使えない技ではないが、この技を空振りして跳び込みからの連続技をくらう、という綱手の典型的敗因となる技。ダメージも10であまりうまみはなく、相手にとって嫌な技ではあるが、それほどの効果はない。つい出してしまう技。

●立ち中キック

性能のバランスが良い技。近間では、とりあえずこれを出しておけばなんとかなるほどだ。単発として使うならこの技をおいてほかにはないが、固めに組み込むには性能が中途半端な感がある。この技の後に出すなら素手ダッシュパンチあたりになるだろう。

●ダッシュB+C

しゃがみガード不可技。使いどころが難しい。立ち中蹴りやダッシュ中蹴りで徹底的に下段を狙った後か、ダウンさせてからか、空中ガードさせてから使おう。

●遠距離立ち大蹴り

相手の技をすかして攻撃できる特殊な技。いい感じで相手を押さえこめているときに出すと効果が大きい。ガードさせた後のスキもあまり大きくないので、ギリギリでガードさせている限りまず反撃されない。

●ダッシュ斬り

武器ありのダッシュ斬りは、攻撃が出ている時間が短く、戻りが遅いため使いづらい。

●遠距離立ち中斬り

リーチの長さと、戻りの速さが魅力の技。この技を振りまわしているだけでも、中級者以下には勝ててしまうほど。しかし前動作は遅く万能ではない。

この技の後には、ダッシュ蹴りぐらいしか狙えない。

●しゃがみ中斬り

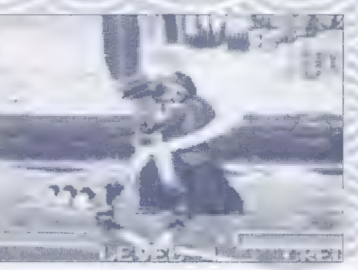
遠距離立ち中斬りに比べて全体的にモーションが遅くなる。ガード後の不利も大きく攻撃がとぎれてしまう。しかし前転を斬れるのは魅力的だ。

●ダッシュ蹴り

固めの締めとして使われる。武器あり時はダッシュ斬りが頼りないため、これに頼らざるを得ない。素手時はダッシュパンチが強力なためどちらを使うか迷うところ。攻撃判定の大きなダッシュパンチか、下段攻撃のダッシュ蹴りか？

●立ち中パンチ（素手）

リーチが短い上に攻撃時間が短いので置き技としては使えず、使える間合いが限定される。しかし相手にガードさせた後の有利が大きく、狙っていきたい技の一つ。ここからのバリエーションは後で。



素手立ち中パンチはしばらく相手が硬直しているので、一瞬自由時間が与えられる。

●立ち大パンチ（素手）

ダメージが大きめで、攻撃判定も大きく、出も早い。

立ち大パンチ→ダッシュ大パンチの連携は面白い。またぎりぎりガードさせると、めくりジャンプ大蹴りを狙える。

●ダッシュパンチ（素手）

非常に使いやすい技。武器あり時の遠距離立ち中斬りと同じ間合いで使うといい。めり込ませると反撃受け放題だ。

このゲームのダッシュ攻撃はダッシュしたらすぐ攻撃ボタンを押すのが基本。ダッシュモーションを見せないように使う。➡➡+攻撃ボタンというように、1つのコマンドだと思って、そのときのリーチはしっかり覚えておこう。

※突き技、置き技について。

ここでいう突き技とは、相手にガードさせることを前提に出す技で、置き技とは相手の目の前ですからせることを前提に出す技である。どちらも相手の行動を牽制しつつ、あわよくばダメージを与えようという目的のもと出される。

ジャンプ関係

●対空

綱手の対空は昇りジャンプ攻撃とくぐり投げがメインだが地上対空も強力で、万全に近い対空能力を持っている。

○ジャンプ小蹴り（D（ダメージ）3）

前動作が早く、出っぱなし技なので昇りジャンプ対空として頼りになるが威力は低い。

○ジャンプ中蹴り（D8）

主にダッシュジャンプ用。

○ジャンプ中斬り（D12）

横方向に最長のリーチがある。使い込んでしっかり相手に当てられるようにしよう。

○ジャンプ大斬り（D17）

攻撃判定が非常に大きく、使用頻度の高い技。前動作は遅くつぶされることも多い。

○近立ち中斬り（D8）

めくり狙いのジャンプに対して圧倒的な強さを持つ。できるだけ先出ししたいが遠距離になると痛い目に遭う。

○近立ち大蹴り（D15）

中斬りのほうが安全だろう。

○うそ泣き（D16）

信じられないくらいに上方向に強い。見えないバリアを張っているようなもの。技を出した時点で自分もダメージ16を受けるので、ヒットしてもさし引き0である。空中ガードされると大損だが、フィニッシュ時などは面白い。

●跳び込み

跳び込んだときの理想の結果は、ジャンプ大斬りなり大蹴りなりを低い打点で当てて連続技をたたき込むことである。

しかし打点を低くするということは相手の対空に落とされる危険が増えたり、相手が空振りした地上技の硬直から立ち直ってしまう可能性も増える。打点を高くすればそれらの可能性は下がるがダメージも半分以下になってしまう。

この妥協案としては、比較的遠間、すなわちジャンプ大斬りを使う場合は打点は高くして、それより近間のジャンプ大蹴りを使う場合は打点を下げて連続技を狙うといいと思われる。

あとは特殊な対地攻撃だ。

○ジャンプ小斬り（D6）

下方向に判定が強くしかも出っぱなしなのでついつい使いたくなるが、ほとんどの場合くらい投げされてしまう。D6技のおつりで投げは痛い。

○ジャンプB+C（D16）

武器投げ。綱手のそれは横方向にのびないのでダッシュジャンプから使うといい。

●様子見垂直ジャンプ

綱手は垂直ジャンプしているときも非常に強力である。相手がダッシュB+Cでもしていようものなら大斬りからお決まりの連続技で致命傷を与えられるし、相手が跳んできたら空中ガードや大斬りなどで対抗できる。下手に近寄ってきても大斬りだ。垂直ジャンプ大斬りは頼りになるぞ。

相手を端に追い込んだときなどは垂直ジャンプの昇りで小斬りも面白い。

一発入れば！綱手の連続技

●武器あり時

○ジャンプ大蹴り→近立ち中斬りキャンセル中回転独楽（D42）

めくりも狙える常用跳び込み連続技。大蹴りを大斬りにするとダメージは52となる。こちらは相手のダッシュB+Cなどを垂直ジャンプでかわしてから狙ってみよう。

○回転蹴り→蹴り上げ→大回転独楽（D40）

発売当時はダッシュB+Cからガンガン入ったが、今では回復されてまず入らない。直接ダッシュから狙っても、ダッシュB+Cより反応されやすい。画面端ならば垂直ジャンプ大斬りがいい。うそ泣きで締めても面白い。素手ならばジャンプ大パンチが確実。

○ナチュラル回転蹴りコンボ

通称が先になってしまったがジャンプ大蹴り→近立ち大蹴りキャンセル中回転独楽である。ジャンプ大蹴りを回転蹴り、近立ち大蹴りを蹴り上げに見たてたフェイク技。綱手ファンに捧げる（D41）。

○ジャンプ大蹴り→立ち中パンチ→立ち大パンチ（D27）

素手時の実用3段。ジャンプ大蹴りの代わりに大パンチ、それも2発目のモーションから入れると、遊び心も満たしてくれる。綱手ファンへ捧ぐ。



1発目で相手の昇り対空に対応し、2発目で地上を攻撃できる素手ジャンプ大パンチ。

ページが足りない！金剛の上手なつけ方もやりたかった。基本はバックジャンプしてつけるんだけど読まれるとアウトなのでその瞬間のかけひきが面白いのだ。技をくらっても金剛がついてさえいればいいという判断もできる。この瞬間だけで2ページぐらい書きたいぞ。他にもいろいろやりたいし！とにかく残念無念。



金剛をつけると見せかけて、跳び込んでみるとか。ダウンさせて金剛をつけると安全。

石井ぜんじとゆさっぴの 北海道ハドソン紀行

開発者の素顔はゲーム大好きの○○だった! 詳しく知りたい人は天外魔境真伝のムックを参照!



ある豪雨の日、石井ぜんじとゆさっぴは、ハドソンの本拠地、北海道へと旅立った。北海道といえばラーメン。まずは黒いスープのいろりに行き、次の日の開発者インタビューの直前には勝巳亭に行った。ここには、マウントラーメンというものがあり、編集部のマウント二田への話題作りのために行ったのだが、これがなかなかウマい。

勝巳亭は月寒高校のすぐ近く。この中にもゲーメストを読んでいる読者がいるのだろうかと考えつつ、水のおいしいラーメンを食べた。ちなみに、ゆさっぴは高校生と間違えられてしまい、店長と仲よくなるという謎の事件が勃発。

それはともかく、ハドソンにたどり着くと、開発スタッフが一堂に会していた。恐れていたとおり、2人は開発陣に囲まれてしまったのだが、取って食われることもなく、意外(?)に優しそうな人たちであった。

ディレクター木村氏の、「最近の格闘ゲームのCPU戦は難しすぎる。お金を払っているのだから、楽しめるものに」という意見には納得。ゲームはインカムを稼がなくては成り立たないものだが、対戦以外はするなと言わんばかりの難度のゲームが増えてきているのはやはり問題だと思う。

また、初心者でも楽しめるゲームがコンセプトになっているのが、インタビューでよく理解できた。最近の格闘ゲームは、高度な連続技ができるかどうかが勝敗の大きなウエートを占める。連続技以外では、なかなか大きなダメージを与えられない。

そこを考慮し、真伝では特定の術の威力が強くなったわけである。しかも、コマンドが6方向もレバーを入れなければならないような複雑なものではない。術はどのキャラも共通で「↓→＋ボタン」である。



だが、威力が大きければその技だけ出していればいいということになりかねない。しかしそこは考えられていて、技の出かかりが大きかったりして、デメリットも大きくしてある。技の威力と、使いにくさ、デメリットは考え尽くした結果であったと力説する、ラブリー自来也氏。

私自身は、全体としてバランスのとれているゲームだと思う。それは、やり込んでいくうちにつれて実によくわかった。だが、あまりやっていない人がたまたま大技をくらった場合、もしかしてバランスの悪いゲームと思うのかも…。

秋風吹く今日このごろ、彼らは新しいゲームの構想を練っているのだろうか。ラブリー自来也氏との真伝での対決はならなかったが、行ってよかった(もちろん、ラーメンだけではなく)と思う北海道であった。

中古品は消費税・送料サービス!!

コントロールボックス（新品）	
パナツイン ロング	34K
パナカスタム ロング	30K
シグマAV-5000セット	4K引き
基板タイトル（1K＝千円）	
悪魔城ドラキュラ	TEL
アテナのハテナ？(新品)	1K
アラビアンマジック	TEL
インセクターX	4K
インベーダーDX	28K
ウルトラマン倶楽部	3K
ウルフファング	TEL
エイリアンズ	TEL
エイリアンVSプレデター(ロム)	TEL
SDガンダム ネオバトリング	TEL
X-MEN(ロム)	TEL
エドワードランディー	TEL
F／A	18K
エメラルディア	5K
エンパイアーシティー1931	11K
カイザーナックル(ロム)	2K
海底大戦争	TEL
影の伝説	TEL
キース＆ルーシー	8K
ギガンデス	TEL
機動戦士ガンダム	6K
キャプテンコマンドー	TEL
ギャラクシアン（I PM)	15K
ギャラクシーフォース2(各コントロールボックスですぐ遊べます)	42K
ギャルズパニック	16K
ザキングオブドラゴンズ	15K
クイズそれいけココロジー2	3K
空牙	TEL
ぐっすんおよよ	11K
グランドストライカー	6K
功里金団	7K
グラディウスII	TEL
グラディウスIII	TEL
ザグレートラグタイムショー	TEL
源平討魔伝(ロム)	8K
コズモギャングザパズル	5K
コットン	17K
ゴルフィンググレイツ2(P付)	29K
西遊降魔録	6K
サボテンボンバー	18K
サンダークロス	TEL
サンダーフォースAC	18K
サンダーブラスター	9K
ジオストーム	TEL
システムII	12K
四川省	8K
疾風魔法大作戦	25K
忍	15K
シャドーフォース	18K
シュトラール	11K
シュマイザーロボ	TEL
クイズ世界はShow byショーバイ！	3K
ススメ!!Mile Smile	TEL
ストリートファイター	18K
ストリートファイターZERO	TEL
ストII	7K
ストIIダッシュ	7K
ストIIダッシュターボ	12K
スーパーストIIX(ロム)	TEL
スーパーイーグルショット	23K
スーパーバレー'91	8K
スーパーマン	9K
スーパーワールドコート	7K
スタックコラムス	3K
スパルタンX	22K
スプラッターハウス	TEL
スラップショット	13K
天聖龍（ロム）	6K
XEXEX	TEL
ゼビウス	25K
戦場の狼2	TEL
ソニックウィングス	17K
タイムパイロット'84	TEL
タスクフォースハリアー	18K
闘いの挽歌	23K
達人王	TEL
だるま道場	11K
タンクフォース	9K
ダンジョンズ&ドラゴンズ(ロム)	TEL
デスブレイド	10K
出たな!!ツインビー	13K
天地を喰らうII	23K
ドギューン	12K
特殊部隊ジャッカル(海外)	8K
トップシークレット(海外)	11K
トライゴン	22K
虎への道	5K
ドラゴンセイバー	25K
ドラゴンバスター	48K
ドラゴンボールVRVS	TEL
ドリームショッパー	7K
ドルアーガの塔	TEL
ドンキーコング3	TEL
ナイツオブザラウンド	15K
ナイトスラッシャーズ	TEL
ナックルヘッズ	16K
ななめでまじっく！	9K
ニューマンアスレチック	18K
ノストラダムス	18K
バース	27K
バーチャファイター2	TEL
ハイパースポーツスペシャル	18K
爆突機銃艇	TEL
対戦ぱずるだま	TEL
ハチャメチャファイター	13K
パックランド	55K
バツグン	TEL
バトルクロード	8K
バブルシンフォニー(ロム)	TEL
バルトリック	TEL
パワードギア	TEL
ヴァンパイア	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
ピットファイター	7K
ファイナルスターフォース	TEL
ヴィマナ	8K
V・V(新品)	8K
V・V(ボンバーがでるロム)	4K
プーヤン	15K
フェニックス	TEL
フック	TEL
ぷよぷよ	15K
ブルーホーク	6K
ヘビースマッシュ	28K
へべれけのぽぷーん	6K
ホッピングマッピー(ロム)	TEL
ポトポト	2K
ボンバーマン	10K
マクロス2	13K
マジカルエラーをさがせ！	3K
マジックソード	25K
マッドギア	2K
魔法大作戦	28K
Mr.Do!vsユニコーン(コンボAV・H付)	18K
ミズバク大冒険	15K
ムーンウォーカー	TEL
五月陣戦	13K
メジャータイトル2	13K
燃えよゴンタ	15K
U.S.ネイビー	16K
妖怪道中記	18K
ライフフォース	TEL
雷電	22K
ラジカルラジアル(海外)	TEL
リードアングル	8K
リブルラブル	53K
リムロッキンバスケットボール	3K
龍神	15K
連珠貴族	21K
ロードオブキング	9K
ロッドランド	TEL
ワイルドウエスタン	38K
ワンダー3	TEL
麻雀基板	
アイドル麻雀	2K
麻雀学園	5K
麻雀学園2	5K
キャンパスハンティング	3K
グッとE雀	3K
競馬王	8K
コミック劇場	6K
私生活	8K
女学園	5K
アイドル雀士スーチーパイ	15K
スーパー㊙版	18K
スーパーリアル麻雀PII	8K
スーパーリアル麻雀PIII	35K
スーパーリアル麻雀PIV	19K
セーラーウォーズ	22K
大予言	3K
所さんのまーまーじゃん2	9K
トリプルウォーズ2	7K
夏物語	2K
ねるとん牌鯨団	2K
パチンコ物語	7K
ファイナルロマンス	22K
ファンクラブ	2K
プリンセスリーグ	3K
ミラージュ	5K
レモンエンジェル	TEL
ワクワクキャッチャー	13K
業務用ネオジオ	
MV-1	25K
6本用基板	TEL
餓狼伝説3	8K
クイズキングオブファイターズ	8K
雀神伝説	6K
フライングパワーディスク	12K
ラグナロク（新品）	15K

基板専用モニター(ケース付)

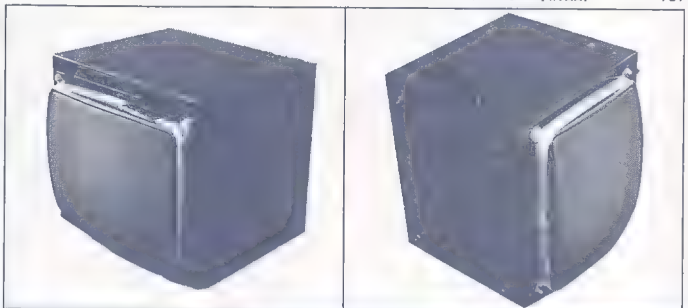
★各種コントロールボックスに、ケーブルを差して、そのケーブルをモニターに差せばOK!簡単です。（初心者でもOK！）
★画面の拡大・縮小（画面からハミダスことはありません)、明るさや色の調節もできます。
★超美しい画像、保証します(ゲームセンターのアストロシティ［セガ筐体］と同じ画像です)。
★画面のタテ置きヨコ置き自由自在(タテ型のゲームもOK)。
★バーチャファイターやシステム24などにも対応します。
★モニターを買ってくれたお客様に、当社が選んだ基板をプレゼント！

ナナオ 20インチ（新品）……￥76,000
ナナオ 26インチ（新品）……￥99,800

コンボAV・シグマAV3000・シグマAV5000・パナツインロング・パナカスタムロング・VEGA9000DX・ボードマスター etc。
その他各種コントロールボックスに対応します。

消磁器……………………TEL

消磁器は,モニターをタテやヨコにしたときにでる色ムラを,取る機械です。
(家庭用TV・パソコン用モニターにも対応します。)



写真は20インチです。26インチはケースの形が違います。

基板・コントロールボックス モニター買取りいたします

全国通信販売!!!!!!!!品代金は、現金書留かヤマト運輸のコレクトサービス(代引)でOK！
新作中古基板予約受付中★中古品は消費税サービス

基板屋

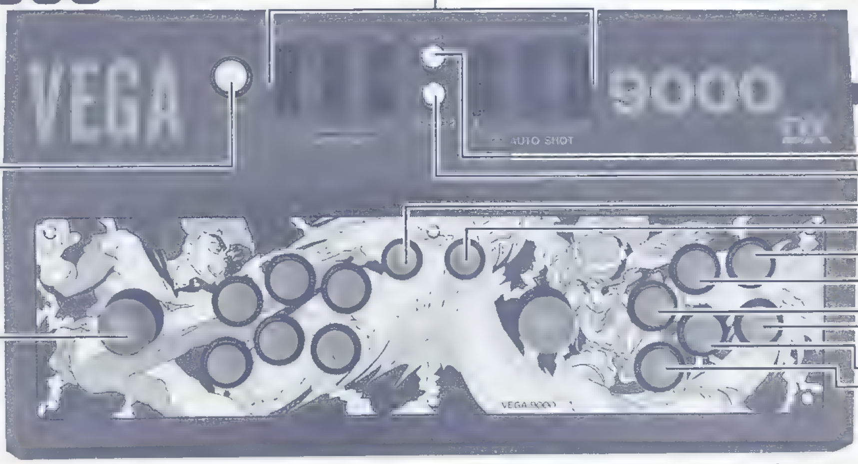
〒431-02 静岡県浜名郡舞阪町舞阪2668-315
営業時間 12:30～24:00
TEL (053)592-7236
上記の電話にかからない時は (040)584-0617

新発売!!

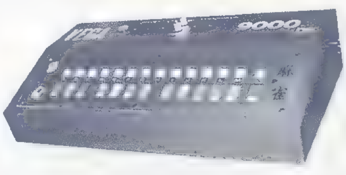
6ボタン全て使用(1P・2P両用)
家庭用NEOGEOケーブル ¥9,800

VEGA-9000DX専用　※トリガーボタン自由にセットできます。※同時押しボタンOK。

"VEGA-9000DX" オリジナルパネルで新登場
¥53,000



＊写真はVEGA-9000DXオリジナルパネルです。



＊写真は麻雀パネルタイプです。

（別売）

○PCエンジン(6ボタン用)ケーブル	¥8,000
○PCエンジン用ケーブル	¥3,500
○メガドライブ用ケーブル	¥3,500
○ファミコン用ケーブル	¥3,500
○パソコン用ケーブル	¥2,500

VEGA-9000DX対応
スーパーファミコン用ケーブル
¥8,000(2P可)



- ■スーパーストII、ヴァンパイア専用パネルもあります。▶¥53,000
- ■ビデオRGB21ピン・S端子TVに対応。
- ■ステレオ基板内蔵。
- ■連射ON/ OFF　SW12コ付き。
- ■連射スピードが目で判るLED付き。
- ■電源セルフチェック機能付き。
- ■マージャンパネル(別売)取り換え簡単に出来ます。
- ■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
- ■PCエンジン（6ボタン仕様)・メガドライブ・スーパーファミコン・家庭用NEO GEO用のジョイスティックとしても使用出来ます(各ケーブルは別売)。
- ■高品質トリガーボタン長時間耐久に変更しました。

★基板ニュース★

- ●ストリートファイターZERO、絶賛発売中!!
- ●ザ・キングオブファイターズ'95、予約受付中。
- ●鉄拳2、予約受付中。
- ●その他、新製品・中古基板、多数あります。くわしくはお電話で！

各種基板、特価発売中！

ハッピー商会

GM係

〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)710[illegible]
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

■全基板、格安にて販売中!!

VEGA-9000DX
取扱店
関西地区
ソフトランド
秀　和
☎06-649-7177

資料希望の方は、80円切手3枚同封して下さい。
どんどん送ってね。

■お申込方法
- ●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
- ●3カ月間保証書付きです。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

1081

差出有効期間
平成9年7月
31日まで

切手は
いりません

166-

(受取人)

東京都杉並局私書箱第36号

(〒166 東京都杉並区成田東4-38-17)

日本ヘルスアカデミー
伸長法講座 行



切り取り線

▼下記に必要事項をご記入のうえポストへ！
○案内書を秘密厳守でお送りします。

☆伸長法のことがよくわかる
案内書無料急送

J255係　GA　※住所は町名、番地などできるだけ詳しく記入してください。

氏名	フリガナ	年令	歳
住所	〒　都道府県		
TEL		性別	男・女

ほしい物を今すぐ手元に!!
分割払い始めました。 低金利ローン

らくらく分割払い
最高60回までOK!!
各種ショッピングローン



SEGA ニューアストロシティ
(筐体12ボタンパネル使用)
通販価格￥235,000(税込)

初回￥21,540	￥21,200×11回
初回￥12,280	￥11,400×23回
初回￥10,720	￥ 8,100×35回



SEGA ニューアストロシティ
SEGA バーチャファイター2 セット
(筐体12ボタンパネル使用)
通販価格￥853,000(税込)

初回￥77,652	￥77,000×11回
初回￥41,804	￥41,500×23回
初回￥31,956	￥29,600×35回



SEGA ニューアストロシティ
NAMCO 鉄拳2 セット
(筐体12ボタンパネル使用)
通販価格￥470,000(税込)

初回￥43,080	￥42,400×11回
初回￥24,560	￥22,800×23回
初回￥17,940	￥16,300×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様)
TAITO F3 セット 通販価格￥490,000(税込)



F3マザーボード
カイザーナックル(カセット)
バブルシンフォニー (カセット)
ダライアス外伝 (カセット)
あっかんべーだー(カセット)
エレベーターリターンズ(カセット)

初回￥44,960	￥44,200×11回
初回￥24,920	￥23,800×23回
初回￥18,480	￥17,000×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様)
CAPCOM CPⅡシステム セット
通販価格￥595,000(税込)



CPSⅡマザーボード
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ストZERO (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X−MEN (カート)

初回￥54,280	￥53,700×11回
初回￥30,260	￥28,900×23回
初回￥23,940	￥20,600×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様)
CAPCOM マーヴルスーパーヒーローズ セット
通販価格￥383,000(税込)
CPSⅡマザーボード
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)



初回￥35,672	￥34,500×11回
初回￥19,544	￥18,600×23回
初回￥14,016	￥13,300×35回

CAPCOM CPSⅡベガ 9000 DXセット
通販価格￥312,500(税込)

ベガ9000DX
CPSⅡマザーボード
ストZERO (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
サイバーボッツ (カート)
X−MEN (カート)
CPSⅡ用ハーネス



初回￥28,550	￥28,200×11回
初回￥15,400	￥15,200×23回
初回￥13,250	￥10,800×35回

NAMCO 鉄拳2 ベガ 9000 DXセット
通販価格￥290,000(税込)

ベガ9000DX
鉄拳2
ベガ用ハーネス



初回￥27,260	￥26,100×11回
初回￥14,420	￥14,100×23回
初回￥13,080	￥10,000×35回



SEGA アストロシティ2
SEGA バーチャファイター組込筐体
(中古)
通販価格￥218,000(税込)

初回￥20,712	￥19,600×11回
初回￥10,824	￥10,600×23回
初回￥10,436	￥ 7,500×35回

☆即決ローンをご希望の方は店頭に銀行印、身分証明書(免許証等)、預金通帳をご持参下さい。

☆ローンでの商品組合せは自由自在!!何と何を組合せてもOK!下記の商品ももちろんローン可能です。

SEGA

バーチャファイター2 基板(音声アンプ付)	500,000
バーチャファイター 基板(レギュレター付)	70,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル(ロム)	9,000
バーチャファイターリミックス(ロム・新品)	70,000
エジホン(ロム・新品)	65,000
ジャンプバグ	30,000
ダークエッジ(ロム)	20,000
Jリーグ1994(ロム)	5,000
イチダントアール	12,000
サンダーフォースAC	20,000
DDクルー	8,000
ワンダーボーイ	12,000
フラッシュポイント	5,000
テトリス	8,000
ぷよぷよ	26,000

NAMCO

鉄拳2(新品)	225,000
鉄拳	70,000
スーパーワールドスタジアム95(新品)	120,000
マッハブレーカーズ	45,000
Vシュート	15,000
ジ・アウトフォクシーズ	55,000
ギャラガ	30,000
ゼビウス	28,000
ギャラクシアン	12,000
パックマン	25,000
パックアンドパル	45,000
バラデューク	38,000
ローリングサンダー(ロム)	28,000
スプラッターハウス(ロム)	25,000
妖怪道中記(ロム)	20,000
ピストル名人の冒険(ロム)	20,000
プロテニス(ロム)	15,000
ワースタ93激闘版(ロム)	5,000
ワースタ92(ロム)	3,000
タウンフォース(ロム)	10,000
ニューマンアスレチック	15,000
エメラルディア	5,000
クイズ島	6,000

TAITO

パズルスボブル2(ロム)	値引き有り
F−3マザー(新品)	87,000
ダライアス外伝(ロム)	60,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	48,000
カイザーナックル(ロム)	4,000
バブルシンフォニー(ロム)	20,000
ハットトリックヒーロー95(ロム)	17,000
アルペンスキー	50,000
ハットトリック93	20,000
アルカノイド改テトリス	12,000
キック・アンド・ラン	1,000
大旋風	6,000
中華大仙	8,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000
ニュージーランドストーリー	10,000
グレートソードマン	12,000
ラスタンサーガ	15,000

KONAMI

ツインビーヤッホー	60,000
ドラグーンナイト(新品)	値引き有り
極上パロディウス	32,000
プレミアサッカー	15,000
トライゴン	20,000
マーシャルチャンピオン	20,000
タイムパイロット84	20,000
ビットファイター	12,000
サプライズアタック	5,000
サンダークロス	25,000
サンダークロスⅡ	25,000
小林寺への道	12,000
イーアルカンフー	13,000
グリーンベレー	8,000
クォース	8,000
ファイナライザー	12,000

CAPCOM

ストⅡZERO カート	80,000
マーヴルスーパーヒーローズ(新品・カート)	値引き有り
サイバーボッツ カート	35,000
ヴァンパイアハンター カート	50,000
X−MEN カート	25,000
パワードギア カート	28,000
D&D カート	30,000
ヴァンパイア カート	18,000
スーパーストⅡX カート	20,000
エイリアン対プレデター カート	30,000
アルティミットエコロジー カート	105,000
ブラックドラゴン	25,000
ストライダー飛竜	78,000
戦場の狼	10,000
戦場の狼Ⅱ	28,000
天地を食らうⅡ	25,000
バルガス	12,000
ラストデュエル	20,000

BANPRESTO

スーパースラムズ(新品)	163,000
美少女戦士セーラームーン	50,000
ウルトラ警備隊	38,000
マクロス	15,000
アルチメイトテニス	15,000
ドラゴンボールZ2	20,000

NICHIBUTU

クレイジークライマー	65,000
アマテラス	10,000
テラクレスタ	12,000

IREM

ぐっすんおよよ	15,000
とんま	8,000
迷宮島	10,000
アンダーカバーコップス	28,000
ボンバーマン	10,000
大工の源さん	8,000

SNK

スカイソルジャー	28,000
ジョイフルロード	55,000
ASO	18,000
航空奇兵物語	25,000
ストリートスマート	20,000
MV−1FZ (新品)	40,000
MV−1F	30,000
MV−4F 4カセ	50,000
キングオブファイター95	38,000
キングオブファイター94	8,000
クイズキングオブファイター	5,000
ぱずるぼぶる	30,000
餓狼伝説3	15,000
風雲黙示録	12,000
ギャラクシーファイト	8,000
ダブルドラゴン	12,000
真サムライスピリッツ	5,000
得点王2	10,000
ゴーストパイロット	3,000
ライディングヒーロー	3,000
ニンジャコンバット	3,000
ジョイジョイキット	3,000
餓狼伝説スペシャル	3,000
ワールドヒーローズ2	3,000
ワールドヒーローズJET	3,000
龍虎の拳2	3,000

その他

首領蜂	100,000
ジャキーチェン	60,000
パイパーフェイズワン (新品)	100,000
豪血寺外伝 (新品)	値引き有り
ポパイ (任天堂)	30,000
マリオブラザーズ	25,000
クラッシュローラー	30,000
グランドストライカー	20,000
セイブサッカー	18,000
エクセリオン	12,000
P−47ACES	70,000
ソニックウイングス	10,000
闘神ブレイザーズ	8,000
スーパーフォーミュラー	3,000
アースジョーカー	12,000
雷電	20,000
雷電DX	85,000
ゼロチーム	25,000
いっき	25,000
上海Ⅲ	25,000
ワールドカップ94	15,000
ワールドカップバレー95	40,000
豪血寺一族2	30,000
グレート1000マイルラリー	45,000
フービー	6,000
ヘルファイヤー	8,000
富士山バスター	10,000
豪血寺一族	10,000
ブラゾーン	10,000
ダブルドラゴン3	8,000
バックファイヤー	60,000
ダークシール	15,000
トリオザパンチ	28,000
キャプテンアメリカ	18,000
サイコニクスオスカー	8,000
ファイターズヒストリー	8,000
空手道	10,000
デスブレイド	10,000
ルナレスキュー (白黒)	60,000
ゴモラ	15,000
忍者龍剣伝	10,000
サンダードラゴン	8,000
リードアングル	8,000
西遊降魔録	7,000
コンバットライブス	5,000
ダブルドラゴン3	5,000

麻雀

スーパーリアル麻雀PⅣ	35,000
スーパーリアル麻雀PⅤ (新品)	67,000
ファイナルロマンス2 (新品)	148,000
エンジェルキッス (新品)	値引き有り

●新品基板値引きOK!!●
●予約・値引き額等はTELにてお問い合わせください。
●その他、多数の基板を在庫いたしております。

TSC
有限会社 哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00〜21:00

●お支払い方法●
●銀行振込 …… 入金確認即商品発送
●コレクトサービス …… 商品代引サービス
振込先、なにわ銀行阿倍野支店(普)19610

驚異のシンクロ連射 新型 SUPERコンボAV価格据置

アイレム
イメージファイト 10K
エアーデュエル・剣豪 各10K
迷宮島・妖獣伝 各5K
Mr. ヘリの大冒険 68K
ビジランテ・大工の源さん 各3K
カプセルインベーダー 48K
サンダーブラスター 12K
クイズF1, 1, 2フィニシュ3K
ロードランナーI・IV 各28K
ロードランナーII・III 各22K
スペランカー 18K
スパルタン X 12K
四川省 II (新品) 10K
くっすんおよよ (新品) 12K

SNK
サターンofサターン 68K
A, S, O, 18K
カイロスの槍 6K
名人戦(将棋) 8K
ストリートスマート 8K
ジョイフルロード H付 18K
ギャングウォーズ 10K
ネオジオ業務用
MV-1 基板 特価格安
業務用カセット竜虎の拳II・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHII・ゴーストパイロット各2K
ガロウ2・ナム1975・2020ベースボール・ロボアーミー・竜虎の拳・忍者コンバット……各1K
ベースタ プロ・キングオブモンスター・バーニングファイト・ワールドヒーロー・餓狼伝説・ファイアースープレックス……各0.5K
F, H, ダイナマイト 3K, WHIIJET 3K, ガンガン行進曲 5K, ガロウIII 8K

カプコン
クイズ三国志・殿様の野望 各2K
1942 8K
1943 12K
魔界村 22K
戦場の狼 8K
虎への道 10K
サイドアーム 10K
SF-1 18K
SF-II 5K
SF-II ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
ブラックドラゴン 18K
ラストデュエル 15K
ナイツオブザラウンド 15K
プニッキース 8K
バース 22K
マジックソード 20K
USネイビー 18K
マッスルボマーDUO 10K
チキチキボーイ 30K
スーパーストII 特価
スーパーストII X 特価
ヴァンパイア 特価
エイリアンVSプレデター特価
ダンジョンズドラゴンズ 特価
X-MEN 特価
ヴァンパイアハンター 特価
サイバーボッツ 特価
SF ゼロ 特価

TOA PLAN
ゴークス(センサー2ケ付) 5K
アウトゾーン 12K
ヘルファイア 8K
フィグゼイド 8K
達人 5K
達人王 15K
ドギューン 15K

コナミ
イーアールカンフー 12K
ヘクシオン 5K
ツタンカーム 35K
パンクショット 3K
ザ・ハスラー 5K
ストラテージX 25K
グラディウス(電源H付) 35K
〃 〃 II 35K
〃 〃 III 30K
学園のすすめ・リングの王者各5K
ピットファイター 8K
ファイナライザー 8K
マンハッタン24分署 7K
スーパーヘリ・コブラ (c) 8K
ブーヤン (c) 8K
サーカスチャーリー 18K
ハイパーオリンピック 18K
ハイパーオリンピック84 15K
パロディウスだ 10K
サプライズアタック 5K
出たなツインビー 12K
マーシャルチャンピオン 10K
ジャングラー 25K
グリーンベレー 8K
モグラテッセ(テストボード) 3K

ジャレコ
E. D. F. 8K
銀河任侠伝 18K
エクセライザー 10K
ぶたさん 28K
ソルダム 8K
セイントドラゴン 10K
64番街 12K
サイハトラー 10K
武田信玄 10K
エクセリオン 8K

セガ
脱子ちゃん雀荘 H付 10K
スケ番雀士竜子 H付 18K
時の戦士 10K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 10K
カルテット 2 16A 18K
ぷよぷよ 8K
コラムス 4K
コラムス2・タントアール 各3K
スタックコラムス 3K
オーライル・登龍門 各5K
コットン 12K
ライオットシティ 8K
バンクパニック 6K
シャドーダンサー 8K
DDクルー 8K
ムーンウォーカー 10K
ボナンザブラザーズS24) 10K
クラックダウン 〃 12K
スクランブルスピリット〃 10K
ダンクショット S付 15K
ザクソン 純正 25K
テディボーイブルース 38K
青春スキャンダル 25K
ピットフォールII 38K
モンスターランド 10K
バーニングライバル 20K
ソニックヘッヂホッグS付 20K

タイトー
スペースインベーダー 45K
クイックス 純正 28K
アルペンスキー 55K
ジャングルキング 45K
飛燕の拳 12K
メイズオブフロット 5K
奇々怪界 15K
カルメデス 3K
タイガーヘリ 7K
ぺんぺろぺー 18K
大旋風 3K
カダッシュ 10K
ハレーズコメット 12K
ザ・ピット 18K
ジョリージョガー 48K
シーファイターポセイドン 35K
ファイティングホーク 3K
中華大仙 3K
功里金団 5K
バブルボブル 35K
スーパークイックス 8K
バトルレーン 5 10K
ヒットジアイス 3K
飛翔鮫(F. SHARK) 5K
特殊部隊 UAG 12K
ニュージランドストリー 7K
マスター・オブウエポン 8K
スーパーマン 12K
ラスタンサーガ2 8K
あしたのジョー 5K
インセクターX 3K
パニックロード 8K
究極タイガー 8K
ゴールドメダリスト 5K
スラップファイト 5K
女子バレー 5K
エンパイアシティ 10K
アルハレスタ 12K
クロスシューター 8K
ダッシュ野郎 18K
パラメデス・フリップル 各5K
ピンポンキング 5K
レインボーアイランドEXT28K
女三四郎 25K
黄金の城 35K
スペースインベーダーDX 38K

F-2 マザーボード付
プリルラ 65K
メタルブラック 58K
ガンフロンティア 58K
ミズバク大冒険 18K
キャメルトライ センサー付15K
ハットトリックヒーロー 6K
麻雀クエスト 10K
ドリフトアウト 5K
忍者キッズ 6K
MJ-12 10K
デッドコネクション 6K
ドンドコドン 12K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 5K(大基板)
〃 〃 3K(小基板)
※下記のサブボード内の1枚が無料で付きます(マザー購入の方)

F2-SUB
クレヨンしんちゃん, クイズHQ, クイズ人生劇場, ゆうゆのクイズ, クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート, ファイナルブロー 各1K

デコ
空牙 15K
空手道 12K
キャプテンアメリカ 12K
ロボコップ 8K
サイコニックオスカー 15K
ダークシール 12K
〃 〃 2 15K
コブラコマンド 8K
プロゴルフ・テニス 各5K
ファイティングファンタジー10K
ファイターズヒストリー 4K
S R D 5K
リバレーション 6K
デスブレイド 8K
クルードバスター 8K
タンブルポップ 5K
ドラゴン忍者 12K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
〃 〃 3 3K
WWFレッスルフェスト 3K
ドッチボール 3K
ビーチバレー 3K
コンバットライブス 3K

ニチブツ
アームド エフ 8K
テラクレスタ(FM音源版) 12K
テラフォース 8K
レジオン 8K
ハイホー・ハイホーII 各1K
五目ならべ(連珠) 8K
クレージークライマー 88K
ムーンクレスタ 純正 38K

UPL
XXミッション 15K
忍者くん 8K
ムスタング 10K
ハンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 10K
アクロバットミッション 3K
ノバ2001 15K
アトミックロボキット 10K

クイズ各種
学園パラダイス, ココロジー, TV合衆国, 各2K
ココロジー2 パニクルファンタジ 365 アテナのハテナ 各3K

テクモ
忍者龍剣伝 8K
スターフォース 18K
スーパーピンボールアクショ10K
シルクワーム 8K
ワールドカップ 90 3K
タンクバスターズ 5K
ジェミニウィング 8K
アルゴスの戦士 18K
リムロッキンバスケット 2K
ワイルドファング 10K
雷牙 10K
サンダードラゴン 10K

ナムコ
ギャラクシアン 純正 38K
パックマニア 30K
爆突機銃艇 25K
ブレイザー 50K
メルヘンメイズ 48K
妖怪道中記 18K
ワールドコート 8K
タンクフォース 8K
スーパーパックマン 45K
アサルトパネル、+ロム付 68K
ドラゴンセイバー 25K
未来忍者 35K
マーベルランド 28K
ワルキューレの伝説 65K
オーダイン 45K
コズモギャングザビデオ 12K
ローリングサンダー2 10K
ワンダーモモ 78K
スカイキッド 58K
ドラゴンバスター 48K
ギャプラス 38K
バラデューク 28K
リブルラブル 58K
エメラルディア 3K
エクスバニア 5K
ティンクルピット 10K
スーパーワールドコート 8K
グレートスラッガー 3K
ニューラリーX 68K
ゼビウス 25K
ディグダグ 25K
ギャラガ 18K
パックマン 18K
パックギャル 25K
ドルアーガの塔 88K
ギャラクシアン(c) PIII 15K

その他
ヨットマン 58K
バルーンブラザーズ 3K
ミスターDO (c) 5K
アグレス 5K
ファイアートラップ 5K
ウルトラマン・クラックス 各2K
プログレス 10K
F1グランプリ II 3K
スカイスマッシャー 3K
ポラックス 5K
SDガンダム 2K
機動戦士ガンダム 5K
オーマイガー 3K
プレイゾン 3K
リバーパトロール 純正 68K
レッド UFO 25K
ストリーキング 38K
ドンキーコング 58K
〃 〃 Jr. 28K
〃 〃 3 18K
ポパイ 22K
マリオブラザーズ 28K

その他
ファイアーバード(c) 28K
ファニーマウス 12K
エアーウルフ 12K
カウンターラン 10K
キャッスルオブドラゴン 5K
キースー&ルーシー 10K
ニュージグザグ 10K
ソニックウイングス 10K
シュマイザーロボ 5K

—珍品・迷品—
シルバーランド 48K
ベラちゃん 48K
バーディ 25K
キャプテンスタントマン38K
ボレンチ 38K
フェニックス(c) 12K
プレアデス (c) 12K
◇◇豊栄(現在のバンプレ)
・スペースストレンジャー
・与作(ゴン平のコピー?)
・ギャラクシーウォーズ
モノクロビデオ出力 各35K

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局, ファンクラブ夏物語, 個人教授, 麻雀フライデー, ビタミンC, ズームイン, 大霊界雀師, 放浪記 役, カメラ小僧, 大予言, ねるとん紳麻団, 各2K
早くやってよ, 麻雀学園, 七次元の妖精, グッとE雀, とってもE雀熱血グランプリギャル, 各4K
トリプルウォーズ, トリプルウォーズ2, 麻雀コミック劇場, クラブ90, 麻雀 女学園, 吉本劇場, 爆発純情伝, 沈黙の偏隊, 実験ラブストーリー, クリニック, よい伝説, ラマン, パニックスタジアム, サーキットの女豹 各6K
スーチーパイ 10K
ファイナルロマンス 25K
Sリアル III 25K
Sリアル IV 25K
Sリアル V 30K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面)	EXT, ロム付	38K○	各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付
アフターバーナー II	(a)	20K	
ギャラクシーフォースII	(a)	38K○	
サンダーブレード	(a)	18K	
バトルシャーク		12K	
ウェック ルマン	(a)	15K	
エンフォース		10K	COMBO AV 専用ハーネス 付
W. G. P.		8K	
アウトラン	(a)	38K	
レール チェイス	(a)	28K○	他社のコントロールBOXでもプレイできますが、ハーネス、音声アンプ等、2K~5K増しとなります
パワードリフト	(a)	48K○	
ラッド モビール		28K	
アクアジャツク		10K	
ギャラクティックストーム		98K○	
ナイトストライカー		88K○	
スーパーハングオン	(a)	28K	
スーパーモナコGP	(a)	18K	
ダライアスII(2画面)		20K	画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可
ウォーリアブレィド(〃)		15K	

御注意
○印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、(1)現金書留(2)代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取 COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス(基板の種類は指定できません)

定休日 日曜日(祭日は営業)

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。

SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。
リスト以外にも豊富に取揃えてあります。……店頭掲示中

驚異のシンクロ連射 新型SUPERコンボAV価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。

ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2 4 8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ. TV. ラジカセヘッドフォン接続可 録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像. 余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子. VIDEO. RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用 ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ. ヨコ画面のコントロール制御の切換
- ◆1P. 2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ. 400ライン専用は不可)も使用できます
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862. 863等も高画質でゲームがプレイできます

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

OPEN

中古基板コンボAVあります

パソコン&ファミコン
遊コン
CYBER MEDIA SPACE

〒700 岡山市表町3丁目5番地120
TEL(086)231-1835
FAX(086)231-4907



新型コンボAV発売中!!

1年間保証

満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストII 仕様(12ボタン)
- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)……………… ¥33,000

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上右記へ!

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

漫画

●マンガ実技本科
10月開講 6ヵ月・週1回・全20回

●マンガ実技研究科
10月開講 6ヵ月・週1回・全20回

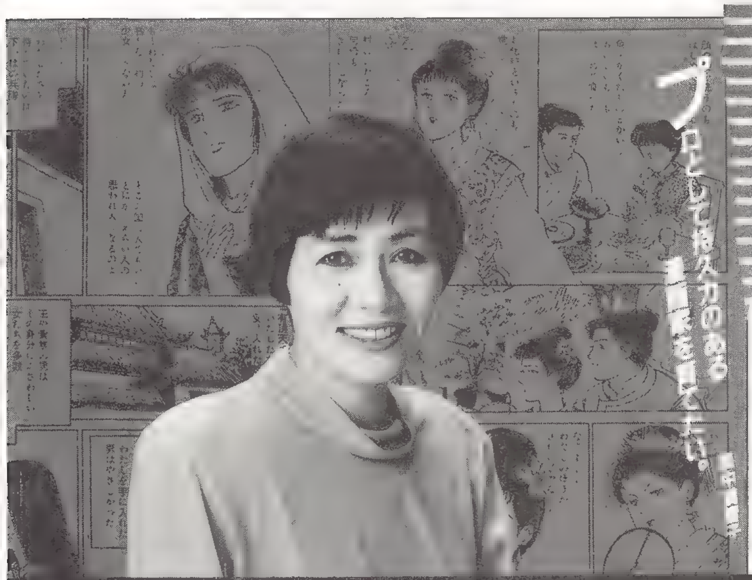
●マンガ家養成科
4月開講 6ヵ月・週1回・全20回

■特別講師 **里中満智子**［漫画家］
少女漫画界の第一人者。代表作は「アリエスの乙女たち」「天上の虹」等多数。
特別実習を担当し、漫画の高度なテクニックを指導。

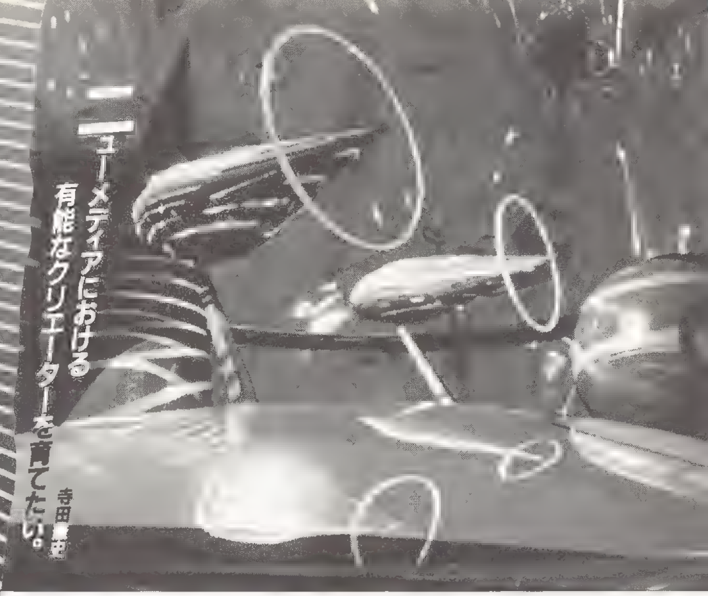
■講　師 **ながいのりあき**［漫画家］
小学館漫画賞を受賞。「がんばれ！キッカーズ」は単行本として
シリーズ化され、TVアニメにもなる。他に「電脳ボーイ」等多数。

■漫画家乱立時代に〝プロとして持久力のある漫画家を育てる〟をコンセプトに、里中満智子先生を中心として、この講座は開設されました。実技本科では、漫画を描くための基礎テクニックはもちろんのこと、アイデアの発想法、表現力、構成力を学びます。さらに、実技研究科では個々のキャラクター作りとストーリー作りに力を入れ、作品の添削指導も行ないます。マンガ家養成科ではプロにチャレンジする人のために、きめ細かな構成指導とプロデビューのための高度なテクニックの徹底指導を行ないます。

●講座説明会 10月5日(木)/10月12日(木) PM18：30▶PM20：00



夜間



ゲーム

●ゲームクリエイター本科
10月開講 6ヵ月・週1回・全20回

●ゲームグラフィック科
10月開講 6ヵ月・週1回・全20回

●ゲームクリエイター研究科
4月開講 6ヵ月・週1回・全20回

■特別講師 **寺田憲史**［ゲーム・アニメのシナリオライター］
ファミコン・ゲーム「ファイナル・ファンタジー」シリーズのシナリオを担当。ゲームのシナリオ・監修、作詞、漫画原作、小説といった幅広い分野で活躍。現在、小説「新きまぐれ・オレンジロード①・②」は、ベストセラー。開発中のゲームを題材に実践授業を展開。

■講　師 **天堂 仁**［フリーゲームプランナー］
スーファミやプレイステーションなどで、企画・デザイン・ディレクションを中心に活躍中。

■本校ゲーム科の特色は、実際のゲーム製作に携わっているプロフェッショナルの講師陣による、開発現場直結の実践スタイルの講座内容です。ゲームクリエイター本科では、ゲームソフトウェア開発全般における授業がなされ、研究科においては、本科での学習を基にグループで実際にゲームソフトウェアの企画立案及び企画書、仕様書の作成といった、実際の製作工程に近い学習を行ないます。ゲームグラフィック科では、マッキントッシュを使用しての実践的な作画実習が中心に行なわれます。作画の際に重要になる構図、キャラクターデザイン、配色等の実習を事前に行なうことにより、的確な描画テクニックを学ぶことができます。

●講座説明会 10月2日(月)/10月9日(月) PM18：30▶PM20：00

キャリアスクール ファーレ TEL03-3770-5485
JR渋谷駅南口徒歩5分／〒150 東京都渋谷区桜丘町4-16「日本デザイナー学院内」

歳月は過ぎれど再びゲーメスト大賞の季節はめぐる

ゲームの歴史をたどる〈前編〉

by石井ぜんじ(古株)

振り返れば…そこが始まりだった

記念すべき第一回のゲーメスト大賞は、1987年に行われた。対象となるゲームは、'87年のAMショーまでに発売されたゲームであった。

この時期は、セガの大型筐体ものがぐんぐん人気を上げてきた年であった。それまでは、ゼビウスの時代からマニアの間ではナムコ人気が高く、ナムコのゲームならなんでもOKというくらいのナムコ神話が続いていた。

ナムコは全国の直営店、キャロットを中心に、キャラクターグッズ、PR誌のNGをからめて、プレイヤーの心を捉えて離さない展開をしていた。だが、この頃からセガと共に大型筐体、テーマパークへと方向転換していく。

そのきっかけとなったのが、この頃発表された一連のセガの体感ゲームである。アウトラン、アフターバーナーという大型ゲームは、プレイヤーを魅了し、1プレイ200円というこれまでにない高価格にもかかわらず、売れに売れた。

このような背景の中、記念すべき第一回のゲーメスト大賞の選考が始まったのである。

編集部でも、ゲーメスト大賞はこのどちらかであろうというのが大方の予想であった。だが、読者投票のフタを開けてみれば、ダライアスの圧勝であった。

ここで感じたのは、ゲームを熱烈に支持するのは中、高校生や20代初めぐらいまでのプレイヤーであることで、彼らを熱狂させるキャラクター、世界観を持っているゲームが強いということである。アウトラン、アフターバーナーはケチのつけられない名作であることは疑いない。だが、キャラクター、世界観のインパクトはダライアスが上である。

この傾向は、8年たった今でも変わっていないと思う。プレイヤーの思い入れの強いゲームを評価し、推していきたいというゲーメストの方向性を再認識した結果でもあった。

今になって当時の座談会を読んでみると、なかなか懐かしいメンバーが揃っている。それはともかく、細かく読むと、この時点ではファン投票の結果のみでゲーメスト大賞を決めるというシステムがまだ固まっていなかったのがわかる。しかし、討議した結果、投票の結果のままでいこうという方針になったのである。

それ以前の号で、編集部内で評価して、その年度の各賞を決めたことがあった。だが、主観的で、説得力が弱かったのではないかという反省があり、翌年には投票を行ったという経緯がある。

設定されたゲーメスト大賞各部門を見てみると、今の部門とはかなり違っているのがわかって面白い。この頃は、ゲームをジャンル別に分けて集計しようという方針がなかった。そのためか、ゲームを構成する要素を細分化している。ベスト音声合成賞や、ベストエンディング賞が存在しているのが、この年度の大きな特徴である。

また、まだヒットゲームベストテンが始まったばかりのため、年間ヒットゲームの集計が行われていない。そのかわりに、オペレーターアンケートベスト5が集計されている。その年度の人気ゲームを多角的に捉えようという方向性はこのときからほぼ固まっていたと思う。

その他に目立つのは、シューティングゲームの多さに対する苦言だ。シューティングにしても、ただ出せば売れるというわけではなく、アイデアや難易度のバランスが大事だという記事がある。

当時はシューティングゲームがゲームセンターの主流だった。現在では対戦格闘だが、これはシューティングを対戦格闘に置き換えれば、今でも同じことが当てはまると思う。

そんなこんなで、各賞が決定していった。マニア受けするシューティングではダライアス、R-TYPE、ドラゴンスピリット、大型筐体ではアフターバーナー、アウトラン、キャラクターアクションでは源平討魔伝、元祖ストリートファイター、妖怪道中記。

賞に入ったもの、もれたものにかかわらず今は名作とされるものが、数多く年間ベストゲームの上位に来ている。

そのとき支持されていたゲームの、プレイヤーの想いを何とか文字に記して残すことができた。これが第一歩であり、振り返ってみると感慨深いものがある。


ダライアス

第2回は名作シューティング!

'88年度は、グラディウスⅡがぶっちぎった年であった。それまで、大型筐体ものが大人気だったのだが、さすがにアウトラン、アフターバーナーを超えるインパクトのものはさすがのセガも出すことはできなかった。

そこに突然出たのが、コナミのグラⅡである。マニア好みの、マニアのためのゲームだったグラⅡは、全国の学生層のプレイヤーを1人占め状態にした。ゲーメスト大賞の受賞は、当然すぎるほど当然であったと言える。

その他の一番好きなゲームのラインアップは、以下ロストワールド、ヘラボーマンと続く。テーブルタイプのものが大きく巻き返し、筐体ものはニンジャウォリアーズを除けばパワードリフト、ギャラクシーフォースというところにとどまった。

部門を見てみると、この年はベストシューティング賞が設定されたものの、ベストアクション賞がなく、もちろんベスト対戦格闘ゲーム賞などあるはずもない。このあたりに、当時のマニアの感覚がうかがわれる。ゲーマーのやるものはシューティング、という感覚があったのは確かだ。

そのかわり、ピュア・シューティング賞やフロンティアスピリッツ賞、プレイヤーチャレンジ賞という不思議なネーミングの賞が目立つ。これは、後の編集部特別賞にあたり、編集部で評価したいゲームに与えられた賞であった。

究極タイガーはグラⅡの陰に隠れながらもシューティングの原点とも言えるゲーム性を持っていた。サイバリオンは、ゲームの発展に欠かせない斬新なゲーム性を評価して、最後の忍道は妥協のない高難


グラディウスⅡ

ゲーメスト大賞を振り返りつつ―

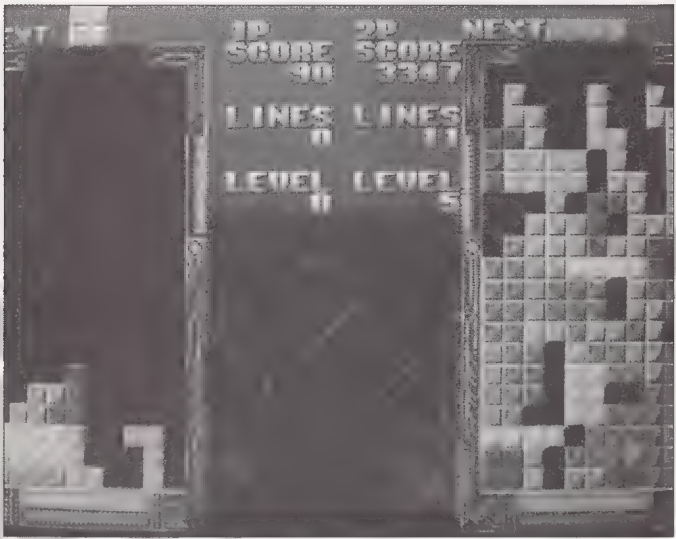
ゲーム歴史探訪

度かつ、ち密なゲーム性を認めて各賞の受賞となった。

この後、1年ごとに編集部特別賞を決めるのは編集部員の楽しみでもあり、激論が戦わされる修羅場ともなっていくのである……。

また、この年から年間ヒットゲームの集計が行われ始めた。この年度は、何と100位まで集計している。38位にモンスターランド、75位にドルアーガの塔、97位にグラディウスなどなつかしのオールドゲームも入ってきていて、なかなかに壮観だ。現在は、集計の難しさから100位までの集計は行われていない。

このヒットゲーム集計ではグラⅡはアフターバーナー、ワールドスタジアムに続いて3位。だが、その注目度、マニアックさにおいて、いかにもゲーメスト大賞にふさわしい、超マニアゲームはグラⅡをおいて他にはなかった。だが、ここをピークに、マニアックなシューティングの時代は徐々に衰退を始めていくのであった。



テトリス

歴史に残る傑作パズル！

'89年度は、前年度にひきつづき、ぶっちぎりだったゲームがあった。いわずとしれた、テトリスである。このゲームは、ゲーム史上に残るヒット作と言えるだろう。それまでは、一機種のゲームが何台もゲームセンターに置かれることはあまり考えられなかったのだが、テトリスは何台でも入ったし、大人から子供まで実に幅広い層に人気を博していた。

まさに、ゲーム界の中の突然変異という名がふさわしいゲームであった。それまで、パズルゲームはたいしてヒットしないのが常識だったが、そのジンクスを完全に打ち破った作品でもある。

ゲームの正常進化においては、グラフィックなどの面でハード能力は常に問題になってくるはず。しかしテトリスは実に簡単なプログラムでOKである。ゲームは、発想&アイデアであるということを実に感じさせられたものである。

この年は、他のゲームも実に粒ぞろいであった。逆に言えば、突出した流れを生み出したゲームがなかったとも言える。

読者投票では、テトリスをしのぐ勢いを見せたのがワルキューレの伝説であった。キャラクター、世界観の作り方でプレイヤーに支持を受け、かなりの得票を集めることになる。編集部の好みとは大きく違っていて、予想しなかっただけに驚きは大きかった。

編集部のライターは、ゲーム性はち密なものか斬新なもの、グラフィックは圧倒的迫力のあるものを好む。ワルキューレの伝説は、こだわりのある世界観と、わかりやすく入りこみやすいゲーム性が特徴だったが、それがライターの感覚とあまり合わなかったのである。

このワルキューレ人気は、ザ・ベストゲームの歴代ゲーム人気投票まで尾をひくことになる。これでは、ワルキューレの伝説は何と1位を獲得してしまった。そのとき人気のゲームが上位に来てしまうのはしかたないかもしれない。しかし、これはあんまりだ。今でも、当然の如くライターが支持した、グラディウス、ゼビウス、テトリス、アウトランあたりが、ベストゲームにふさわしかったと思う。

プレイヤーは、自分が好きなゲームに票を入れようとする。それは当然であって、そうでなくてはならない。だが、また逆に、客観的に新しいゲームスタイルを築きあげ、大ヒットしたゲームかどうか見極める目も持ってほしい。

プレイヤーの意見は尊重すべきだ。多くの読者が投票してくれた結果は、認められなければならない。しかし、それによってライターや、一般プレイヤー（この定義も難しいが）の客観的な感覚からあまりにもはずれたものになってしまったらどうするのか。

作り手や、ライターも納得できないし、ゲーメスト大賞そのものの意味が問われてしまうことにはならないだろうか。

この問題が初めて出てきたのがこの年であった。そして、この問題は今なお続いている。結局、ゲーメストがどれだけプレイヤーの意識を高めることができたかということが問題になるのではないか。今はそう考えるようになってきている。他のときはともかく、ゲーメスト大賞のときだけでもいいからできるだけ多くの人に投票してもらいたい。そう強く思うようになったのはこのころからである。

とはいえ、私個人は決してワルキューレの伝説はつまらないゲームだとは思わなかった。ワルキューレを含め、ストライダー飛竜、ゲイングランド、天地を喰らう、ナイトストライカー、イメージファイト、スプラッターハウス、ウイニングランと実に完成度の高いゲームが多かったと思う。

そんな中で、本当にテトリスは突然変異だった。

（次号に続く）

ゲーメスト大賞受賞作品（'87～'89年）

第1回（1987年）	ダライアス（シューティング／タイトー）
第2回（1988年）	グラディウスⅡ（シューティング／コナミ）
第3回（1989年）	テトリス（パズル／セガ）

超上級を攻める！

セガラリー・チャンピオンシップ

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

AM R&D DEPT.＃3

気楽な気分で…
そんなことでは**ダメ！**
やるなら攻めにゃ～～～!!

担当:ラリ～～～～～ストずるずる
協力:大久保ドライブ研究会

忙しいシフトチェンジがたまらない！ 超上級



ラリーの面白さとは…

セガラリーの面白さって何だろうと考えたとき、ゲーマーである人なら、「レースゲームだからね」なんて簡単に答えてしまうかもしれない。

でもそこには、何か興味を感じるものがなければやることはない。その興味とはこのゲームの場合、何なのだろう。

セガのドライブゲームだから、コースが難しいから、タイムアタックがあるから…。

どんどんリアル指向になるドライブゲームの中で、ヒットするためには、やはり理由がなくてはならない。

このゲームでその理由を考えていくと、自然の中で走るというシチュエーションで生まれる走破感、めまぐるしく変わる路面、そういったフィールドを本物と同じマシンで走れるところにいきつく。

そう、走る、操作する楽しさを感じさせてくれるからだ。

スタート

ついヘタな文章で語ってしまったが、気持ちはみな同じなはず。その気持ちを思いきりぶつけることができるのが今回の超上級コースだ。

スタートは、いつも通り、アクセル全開！7500回転まで落ちたら2速へ。以後、7000回転になったらシフトアップしていく。左へ寄るぞ。

A区間 トップスピードからの進入

シフトアップし、どんどん加速しながら1つ目の右へ。

カーブの大きさに合わせてラインを作り、その弧が始まるところから2速へシフトダウンして進入していく。

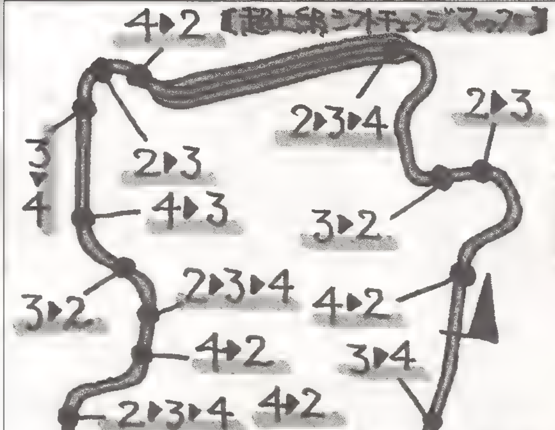
アクセル全開のまま入り、次の左カーブのラインに合わせていく。

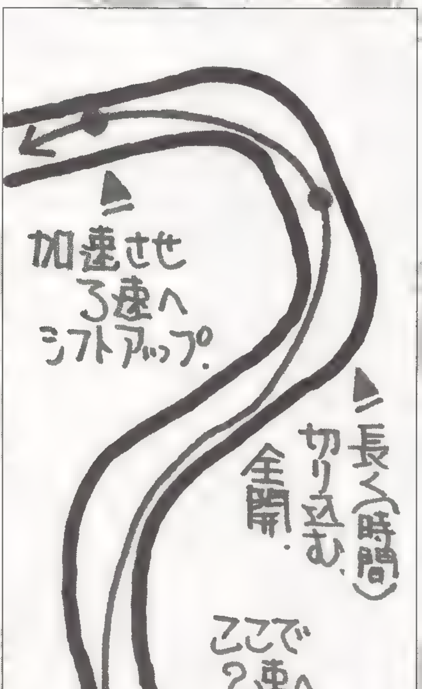
この左の進入方法は、早めにきつくハンドルを切っておき、アクセル全開でも曲がれる態勢を作る。クリッピングポイントに近づいたらカウンターを当て、ラインからはずれないようにする。

すぐ次の左カーブへ。

カウンターを当てながら立ち上がり、そこから次の進入を始める。ラインは弧のまま。少し滑らせながらまたハンドルを切り込んでいき、インを通って抜けていく。

次のカーブまでの間で3速にシフトアップさせるぞ。







B区間　切り返してストレートへ

短いストレートで3速にし少しでも加速させたらすぐ次の右へ。この右は2つ角のあるもの。攻めすぎて2つ目の角でぶつからないように。

進入するラインに合わせたら2速へ。ハンドルを切り込み、全開のままインへ。

2つ目の角を抜ける手前からハンドルを戻し、抜ける。

少しずつふくらんでいき、次の右へのラインを合わせる。

次の右のラインをみると、アウト=イン=ミドル。これは、その先のきつい左の進入を考えてのもの。幸い、今進入する右は緩いので、そのラインに合わせやすい。

ふくらまないように気をつけながら抜け、次の左へ。

このきつい左をしっかりインを通って抜けるには、アクセルオフが必要。これは減速だけでなく、一気にテールを振るためでもある。いつもより長めにきつく切ると楽にインに入れる。あとはカウンタ一を当てて立ち上がればいい。



C区間　ラインを考えて左カーブへ

幅の広い直線で4速までシフトアップさせ、次のカーブ群へ向かっていく。

平らな路面上のできるだけ左寄りを走り、次の右への進入の準備をする。

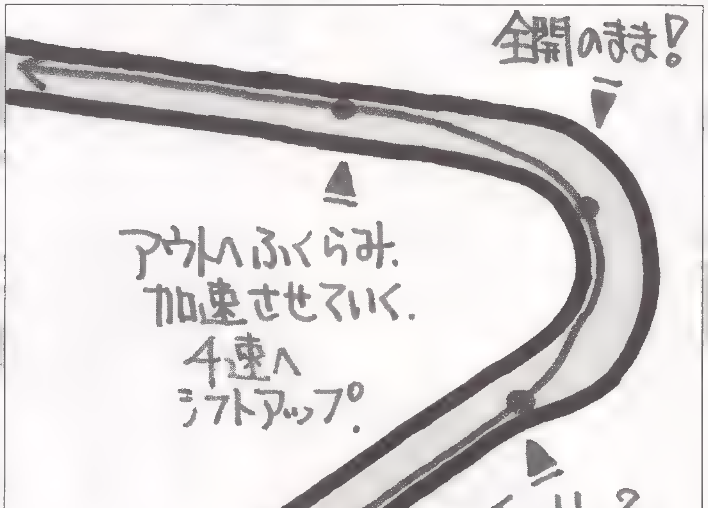
4速全開のまま、アウトからインへ。ラインの通り走り、インに入ったところで2速へシフトダウンし、一気にハンドルを左に切り、次のきつい左カーブのラインに合わせる。

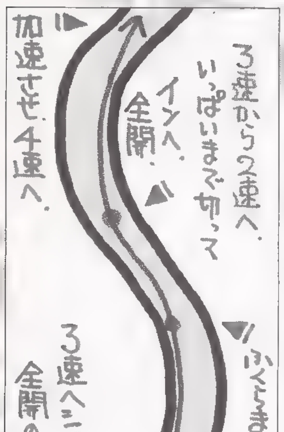
アクセルを緩め、テールが回り、インへ向かい始めたら3速へシフトアップさせる。

ハンドルの角度を一定にしながらクリッピングポイントを通過させ、ハンドルを戻してマシンの体勢を真っすぐにしていく。

加速しやすくするため、アウトへふくらんで(弧を大きくするため)いき、コースの右端へ寄り、直進させる。

タコメーターを確認し、3速から4速へシフトアップさせてやろう。





D区間　減速のタイミングを覚えよう

4速にしてどんどん加速。この直線で2回ほど小ジャンプする。この2回目のジャンプの場所から次の左カーブへ進入していく。

次の左が単体のカーブなら、鉄則通り、アウト=イン=アウトで走るのだが、その先の右カーブまでの距離があまりないため、ラインを変えることができない。そこで図のラインでわかるように、その先の右のラインに合わせられるように、左カーブを抜けたあと、あまりふくらまないようにしてやらないといけない。

さてその左カーブだが、ジャンプ手前からラインを合わせ、3速にシフトダウンして全開のまま進入していく。

少しきつめに切り込み、ふくらまないようにする。すぐ次の右カーブの進入に備える。

3速で走っている状態から右カーブのラインへ合わせ、2速へシフトダウンし、切り込んでいく。

クリッピングポイントを通過するあたりで3速へシフトアップし、アウトへふくらんでいき、加速させていく。

アウトに寄りつつマシンを直進状態へ。短い直線で3速から4速へシフトアップし、さらに加速させていく。

次の右カーブはきつい。その心の準備をしておこう。

E区間　急減速からの立ち上がり

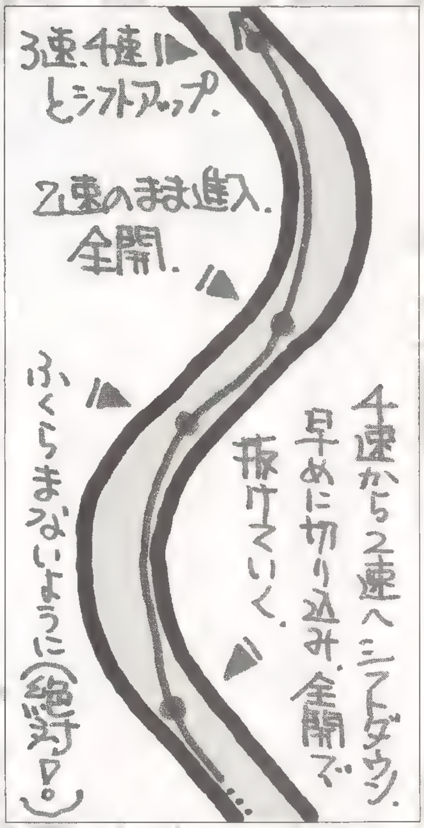
短い直線でどんどん加速し4速にしたらすぐきつい右カーブへやってくる。

ここをしっかりインを通って走り抜けるためには、減速を十分にすることはもちろんだが、早めに切り込み、できるだけマシンを横にしていくことが重要。そのためには、思いきったハンドルの切り込みが必要だ。より多く、長い時間切ることでそれを確実なものにする。

心構えができたところでコースに戻るとしよう。

きつい右カーブへの進入は、早い時期からの減速と切り込みで始まる。

ラインは図の通り。4速から2速にシフトダウンし、一気にハンドルを切り込み、インに入っていく。長めに切ることがコツだ。



クリッピングポイントを通ったらハンドルを戻し、次の左カーブのラインに合わせる。

それほどきつくない左カーブだが、きついカーブのあとだけに、マシンが不安定になっているので、ラインを合わせにくい。落ちついてハンドルを握り、左へ切り込もう。

左カーブを曲がりながら3速、抜けながら4速へシフトアップしていこう。

F区間　インを走る！

アウトにふくらみながらどんどん加速し、4速にしたら、次の長い左カーブのラインに合わせていく。

ここの左カーブは緩く長い。全開のままインに張りつけそうなのだが、それはちょっと無理。減速していかないとインを突くことはできない。

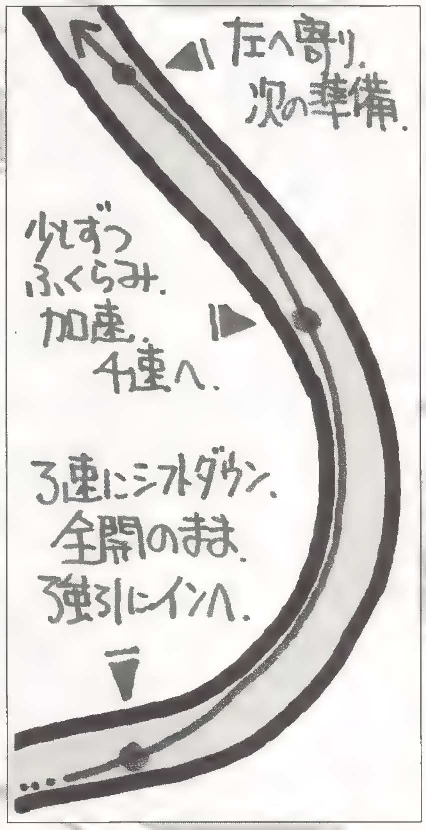
ここは4速から3速にシフトダウンしてインへ張りつく。

アウトからインへラインを合わせていくのだが、3速にシフトダウンしただけでは、インにいることはできない。さらにマシンを少しスライドさせておかなければならない。

そのため、アウトからインへ入っていく過程で、少しきつめにハンドルを切り込んでマシンをスライドさせる作業が必要だ。

実際にその作業をしたときのビジュアルは、インの柵にぶつかりにいく感じになる。

きつめにハンドルを切って、インの柵にぶつかるラインにしたらすぐカウンターを当てて、正規のラインに合わせてやる。しかし、このカウンターは、体勢を戻して直進させるものではなく、インにへばりつくため、長い時間ドリフト走行ができるようにするためだ。進入で3速にしている。そのまま3速、全開で走行していく。



この長い左カーブの終わりに近づいてきたら、少しずつハンドルを戻し、直進状態にしていく。このとき、タコメーターが7000回転になるので、4速にシフトアップすることを忘れないこと。アウト側へふくらんでいく。

G区間　ドリフトさせて進入

ちょっとうねった直線をどんどん加速しながら終盤のテクニカルポイントへ進む。

その1つ目、右、左と連続するシケイン的なカーブだ。

まずラインに合わせるために、ラインを左寄りに変え、進入の準備に入る。

最初の右カーブはきつい。ここでしっかりラインに合わせられないと次の左カーブのラインに合わせられず、インを通れない状態になる。

しっかり減速して、しっかりハンドルを切り込み、インをキープすることから。

アウトからインへのラインに合わせたら、4速から2速へシフトダウンし、減速させ、ハンドルを切り込んで、インへ入っていく。

きつめにハンドルを切ることで、早くマシンを横にし、クリッピングポイントを通過したところで直進できる体勢をつくるようにする。

ハンドルを戻し、体勢を戻し、3速へシフトアップ。



普通このあと、加速させるため、アウトへふくらんでいくのだが、すぐ次のカーブがあるため、ふくらまずにすぐ左カーブのライン合わせに入る。

ハンドルを戻した勢いで、そのまま左へ切り込んでいく。

するとマシンは左を向き、左カーブのインへ入っていく。

さらに切り込み、ドリフト状態にし、クリッピングポイントを目指す。

インを通ったらハンドルを戻し、加速させていく。

立ち上がりながら4速へシフトアップしていく。

H区間　もう1度シケイン！

超上級コースの最終のカーブとなる右、左のコーナーだ。展開としては、手前の右、左カーブと同じだが、緩い分走るのは楽だ。

加速させるために右寄りにいたところから、このカーブに進入するために、左寄りにマシンを移動させ、進入の準備に入る。

最初の右カーブのラインに合わせたところで2速へシフトダウンし、切り込んでいく。

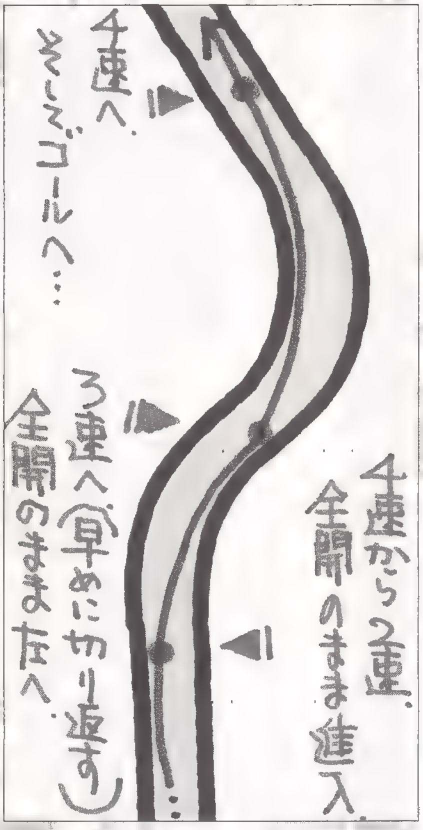


少しきつめにハンドルを切ってインを通れるドリフト状態にしたらハンドルを戻し、クリッピングポイントを通過したあたりで3速へシフトアップし、少しずつふらみながら抜けていく。

図のラインを見てわかるように、あまりふくらまないうちから、次の左カーブのラインへ合わせていく。

次の左カーブは、手前の右カーブよりもきついため、より切り込むようにする。

ハンドルを戻す勢いを止めず、そのまま回し、左へ切り込んでいく。インに入るためには、その切り込みが遅れるとアウトへふくらんでしまうので気をつけたい。



少し強めに切り込み、ドリフト状態にして、インへ。クリッピングポイントを通過したらカウンターを当て、マシンを直進状態に戻していく。ラインはインからアウトへ。

ふくらみながら加速させ、7000回転になったら4速へシフトアップしてやる。あとは直線のみ。そのまま真っすぐ走ってゴールだ。

プラクティスモード 超上級で練習しよう

すでにもうみんな知っての通り、この超上級コース、チャンピオンシップモードを1位でゴールしなくてもプラクティスモードでコマンド入力にて選ぶことができる。

ノーマルの設定であれば、2周できる。1クレジットで初級、中級、上級、超上級と4コース走れるチャンピオンシップモードはお得だが、手抜き走行では超上級はいけない。そのプレッシャーがなく、一気に2周できるプラクティスモードで集中的に練習してもいいかもしれない。

2周目の第1コーナーに注意して走ろう。



本物指向のこのゲーム 人気は今も高い!

前号で紹介したが、このゲーム、通常ではチャンピオンシップモード、プラクティスモードの2つのモードがあるが、これになんとエキスパートモードが存在し、より本物指向の設定になっているマシンで走ることができるチャンピオンシップモードがある。

このモードでは、今まで全開で走れていたところが、アクセルオフが必要になったりして面白さがさらに広がっているのだ。まだまだ続くぞー

「BARI-ペン」で初級を走る!

CybeR CycleS
サイバーサイクルズ

©ナムコ

**何か知らんけどグリップがいい!
すっごく走りやすいのだ!
でも直線がのろ〜〜〜い!**

担当：ずるずる

BARI-ペンで走る! GREEN HILL

こんなに走りやすくて楽しい乗り物ってあっただろうか。それに加えて妙にノリのいいサウンドがこれまたいい！　そんなバイクで今回はグリーンヒルを攻めてみたい。通常と違う点は、絵が違うことと、ナビの声が人間じゃないこと。抜かれるとき、「フィ」とか鳴く。聴き逃すな！



第1コーナー

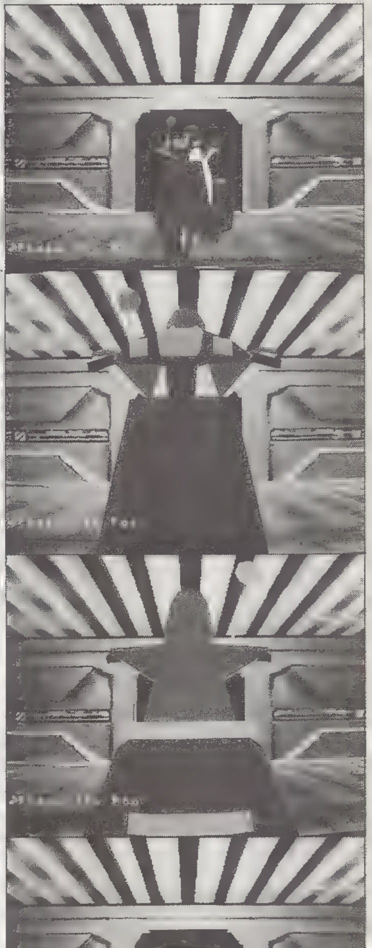
スピードはそれほどではないが、そのグリップ力の良さから、第1コーナーをインから進入することができる。ラインはカーブの弧と同じ。弧が始まるところから一気にバイクを倒し込み、抜けるまでそのままでOKだ。





弧の始まりに合わせて一気に倒し込む。インの縁石に入りたい。





第2コーナー

第1コーナーを抜けたら、真っすぐ次のコーナーのインへ直進していく。
図のラインを見てもらうとわかるが、こんな風に、グリッピングポイント手前で一気に倒し、すぐ起こして、次のコーナーのインへ直進する。



コースが見やすいので、インに入るのも楽。なら攻めなきゃね。

第3コーナー

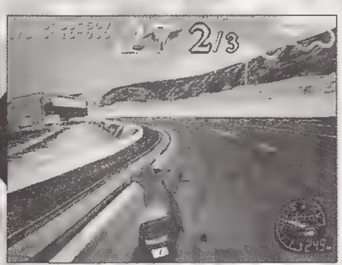
第3コーナーは、インに壁があるため、先が見えにくい。
このため、どこがクリッピングポイントかわかりにくい。
慎重になりすぎてインに入るのが遅れることが多くなるので、早めに倒し込み、調整できるようにしよう。



上りで見えにくい。でも攻める。グリップの良さを利用しよう。

左カーブ2回複合コーナー

左に2回曲がるところ。
グリップのいいこのバイクなら、1つの弧でなく、1つずつしっかりインを突いていくことができる。
やや強引だが、短い距離を走るためにはこれしかない。
なるべく倒している時間を短くし、スピードが落ちてしまうことを抑えるように。

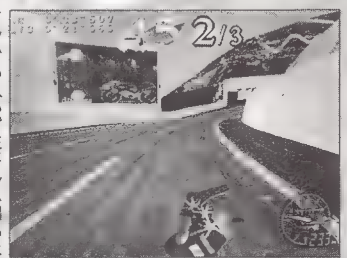




グリップ力がある（遅いけど）ので、強引にインへ入る。

右カーブ

左連続コーナーから斜めに走ってきたら、インから進入。
ラインを見てわかる通り、次のシケインをミドルから入るため、やや外へふくらんでいくラインを走る。
インから進入して、ミドル付近までふくらんでいく。



インから入る。ミドルへ出られるようにバイクを起こしていく。

トンネル内シケイン

シケインは、できれば真っすぐ抜けたい。理由は減速したくないからだ。
だが、そのラインを取ると、進入がかなりアウトからになる。これはちょっと距離を走りすぎるので、距離が短く、あまり減速しないラインを走るようにする。
ミドルから進入し、軽く右へ倒したらすぐ起こして（あまり早いと左の縁石にのる）真っすぐ走っていく。



軽く右へ倒したらゆっくり起こして左カーブを真っすぐ抜ける。

右ロングカーブ

全開で走るが、その倒し具合がポイント。慎重に！
1周目のここで抜かれるので、インをほんの少し空けておき、よけられるように。





微調整が必要。ミリ単位で倒してインをキープし、抜けていく。

最終コーナー

ジャンプして斜めに走り、最終コーナーへ。
インから抜かれることもあるので早めに左に寄っておくといいだろう。



早めに左に寄ると、敵車との接触を予防することができるぞ。

残り2ステージ!
ひたすら右上へ!ステージ7攻略!

GREAT 1000miles RALLY 2

担当・するする

前半に、2回カーブがあった あとはずっと右上へ。分岐に注意!

ステージ7

残り2ステージのみ。コースの難度がどんどん上がっているので、ちょっと気を抜くと、ゴールはできない。

さて今回走るのはステージ7。ここは、前半に2回、左、右のきつめのカーブがある以外は、ずっと右斜め上への真っすぐのコース。

ただ真っすぐなら問題はないのだが、そこには、ジャンプ台があったり、障害物があったり、分岐があったり。

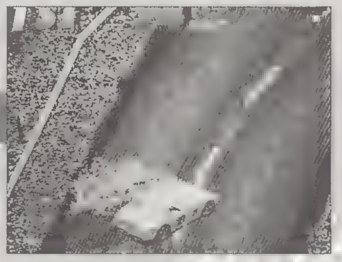
その変化に対応して走らなければならない。

前半で気をつけるところは、左カーブと右カーブ。

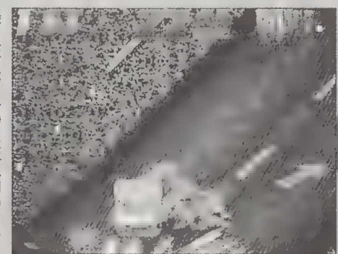
気をつけるのは右カーブ。ややきついので、アクセルオフで進入したい。



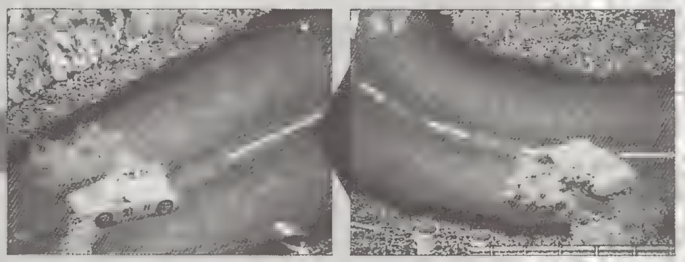
コースの端にジャンプ台がある。無理してよけるより飛んだほうがいい。あせらないこと。



斜めに走ってくれればあとは少し右へ切って、楽に抜けられる。



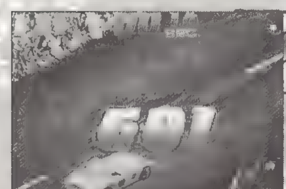
軽く左へ。早めに左へ切って、できるだけ真っすぐに走る。



前の左カーブよりもきつい。しっかり減速してから進入しないとコースアウトする。要注意。



スタートしてすぐ左カーブ。手前でアクセルオフにし、そのまま進入。抜けてから加速する。



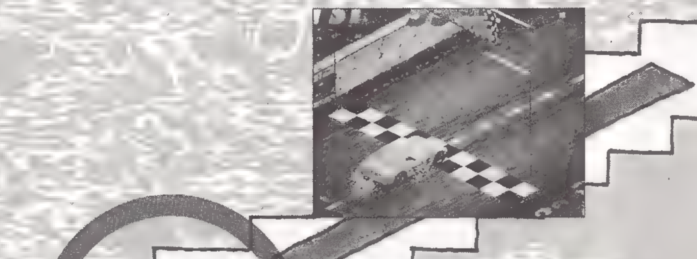
きつい右カーブを抜けたあとは、ひたすら右斜め上へ。途中、左→右、左→右、右→左というシケインが3回ある。その2回目の左→右がきついので、しっかりコース上を走り抜けるようにしたい。

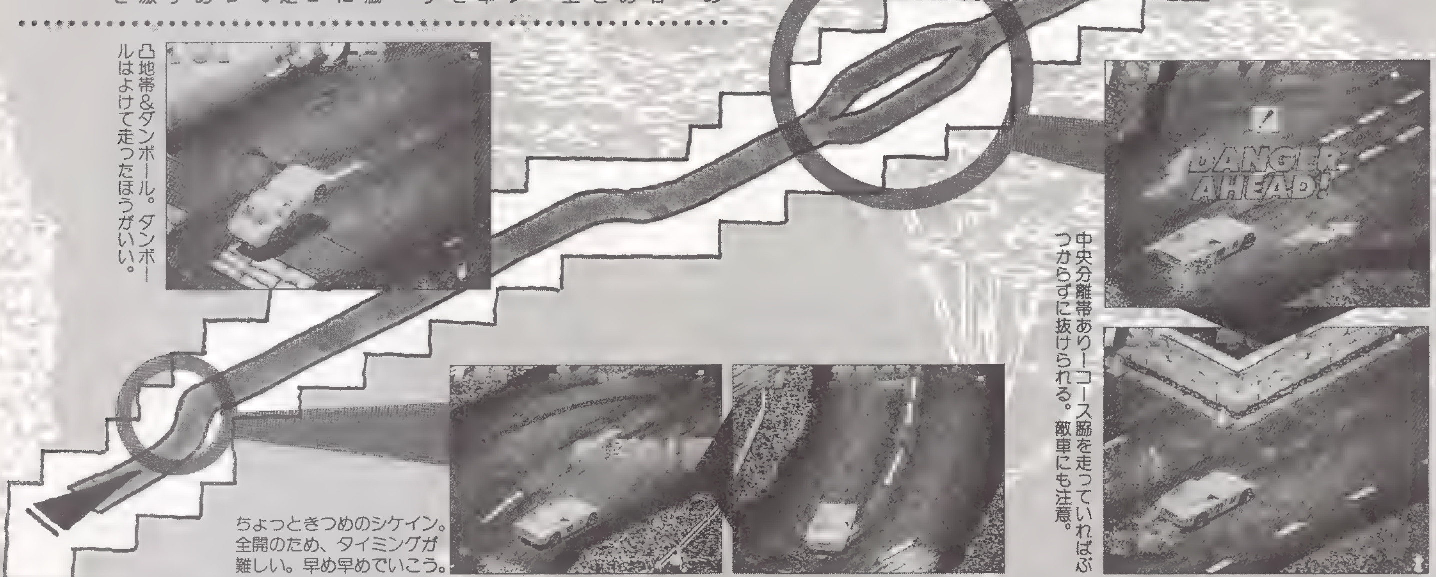
分岐までの間に、ジャンプ台が2区間ある。どちらも単なるジャンプ台なので、あせらず飛んでしまおう（飛ばずによけてもいい）。

分岐直前には、コース両脇からだんだん狭くなるように置かれた障害物、「ダンボール」があるので、コース中央を走り、ぶつからないように走る。

分岐は、単にコースが2つに分かれ、中央に分離帯があるというもの。しかし知らずに中央近辺を走っていると激突するので、早めにラインを変えるようにしよう。

合流したらもうゴールだ。次号は最終ステージだ！





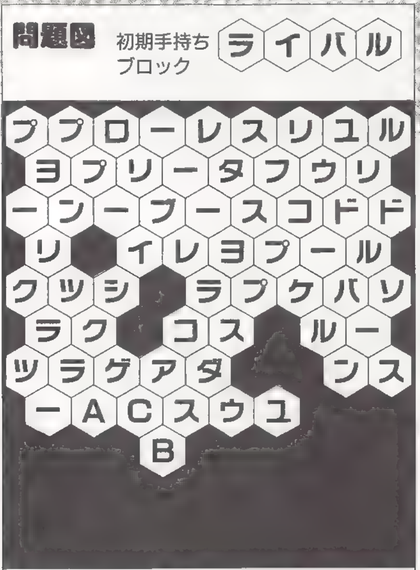
凸地帯&ダンボール。ダンボールはよけて走ったほうがいい。

中央分離帯あり！コース脇を走っていればぶつからずに抜けられる。敵車にも注意。

ちょっときつめのシケイン。全開のため、タイミングが難しい。早め早めでいこう。

『HEXA BOBBLE』パズル

出題　あづまの甲斐次君（東京都）　監修：APAPA



とにかく片っ端から試行錯誤で探していくのがよさそうな問題なのだ。手間を惜しんじゃいかんぞ。

解き方

さて今回は、パズルボブルをもじって作った問題だ。

ただし、撃ち上げるのは泡ではなく、文字の入った六角形のブロックで、撃ち上げる方向は、垂直方向のみ。撃ち上げたブロックが配置されたブロックにくっつくのは、斜めの辺と斜めの辺が触れたときで、垂直の辺と垂直の辺が触れても、それだけではくっつくことはない（横の壁にもくっつかないが、上の壁にはくっつく）。

そうしてブロックを撃ち上げ、リストにあるゲーム名が、後述のように読めたら、その読めた文字の入ったブロックは消滅する。

ブロックが消滅することによって、他のブロックにくっついていない浮いたブロック（横の壁にはくっつかない）ができたならば、そのブロックは落下し、手持ちのブロックになるものとする。また、手持ちのブロックは、自由な順番で撃ち上げることができる。

ゲーム名の読み方は、2つのゲーム名を問題中から作って消しながら説明しよう。

まず手持ちブロックから『バ』のブロックをA地点に撃ち上げ、『ゲバラ』を作って消す。

次に『ラ』『イ』をそれぞれBC地点に撃ち上げ『ダライアス』を作って消す。そのときに『ウ』と『ユ』のブロックが落ち、手持ちブロックに加わる。これで手持ちブロックは『ル』と『ウ』と『ユ』の3つになった。

つまり、面で接しているブロックなら、自由に辿ってゲーム名を読んでいけばいいのだ。

さあ、これに続いてどんどんゲーム名を作って、ブロックを消していってほしい。

さて、そこで解答は「リスト中で作れずに余るゲーム名はいくつあるか」とする。もちろん、なるべく少ない人から優先正解だ。「ゲバラ」「ダライアス」の2コも、リストから削除してOK。

解答が出たら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年令、性別を記入のうえ、10月16日必着で、〒101 東京都千代田区神田1-11-4 藤吉ビル ゲーメスト編集部「HEXA BOBBLEパズル」係に送ってほしい。

正解者の中から、前車覆轍（ぜんしゃふくてつ）を心に刻む5人を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。ハガキイラストは、当選落選とは関係ないぞ。では、観察力と処理能力で解くのだっ!!

ーゲーム名リストー

・ウィロー
・クイックス
・クライックス
・クラッシュコース
・クラッシュロード
・クリーンスイープ
・ゲバラ
・スターブレイザー
・スターブレード
・ソルバルウ
・ダライアス
・ドンプル
・プヨプヨ
・フリップル
・プリルラ
・プロレーサー
・リュウコノケン
・レイブレーサー
・ロードレーサー

7月30日号当選者発表

さて、前回の『屈曲7文字探しパズル』は、正答率99%、正解者の難易度アンケート集計結果はVH1%、H-%、N12%、E31%、VE50%、無解答5%となり、圧倒的にベリーイージーという結果。

ゲーム名リストはなくってもいいのでは、という意見もあったけど、そ～すっと急に一見さんお断わりになっちゃうんだよなぁ。ま、試験直前だった人が多いはずだし、たまにはサクサクッと解ける問題っていうのもいいでしょ。

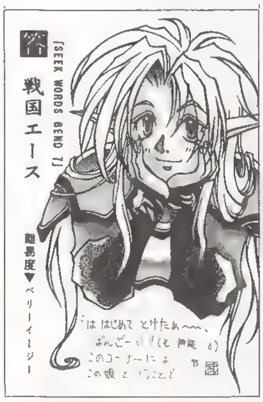
回当選者回

PNPN
飯塚仁美さん（群馬県）
山尾卓馬君（静岡県）
忠千代君（愛知県）
井成君（愛知県）
大崎正博君（岡山県）

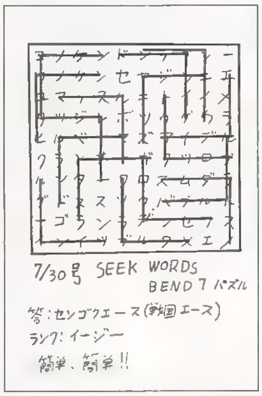
以上5名。おめでと～っわけで、お返事コーナーに突入～♪

SRQ君、ハガキを封書に入れて送るのはもちろんOKだけど、他コーナーのものと一緒にすると、混乱して担当者に届くのが遅れる可能性があるから危険だよ。ワタケン君、人の顔見てどーしよーってのだ。小沢朋弘君、友達と行くか、その場で友達を作るのが、最近の楽しい対戦ライフへの道だ。上腕骨君、投稿用に滲まないサインペンを探すべし。速魚時雨さん、載るには努力し、投稿を続けるのだ。関口悦一君、奥づけでの位置は、単に古株だからだな。ぺるるさん、瀬上ゆうり君、パズル本は、本屋さんに注文してね。ヒガサさん、校内競技会はどうだった？　みるく1号君、メルティは読サビの、むーはメストのマスコットなのだぞ。テト鬼君、達筆なのは書籍部の河合君なんだな。ってわけで、今回はここまで。そんじゃ、また再来週会いましょ～。

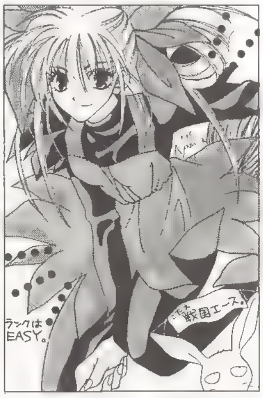
今月の残念賞



PN　武術家さすけさん（大阪府）
㊣　なんだか懐かしいやねぇ。はい、ではこの娘の名は何でしょ？



PN　Mr.マリンブルー君（東京都）
㊣　てなわけで正解はこーなる。たまには簡単でい～でしょ。



PN　寿文美さん（千葉県）㊣
何故かマリオンも高倍率。ど…もとい、中村画伯のパワーよのう。



PN　RAS☆TENさん（佐賀県）
㊣　今回、さよりさんが一番人気！高倍率の中から、掲載はこれだっ。



PN　NATOさん（大阪府）
今号のむーちゃんを解像して流行させよう計画ハガキはこれだっ。

大特価市!在庫基板大放出!!

～ソフトランド秀和最新在庫価格表一覧～＊価格は税別です＊

〈コナミ〉

アステリスク	¥30,000
Mr.五衛門	¥9,800
恋のホットロック	¥140,000
極上パロディウス	¥45,000
ガイアポリス	¥28,000
サプライズアタック	10,000
少林寺への道	¥10,000
シティボンバー	¥28,000
スーパー魂斗羅	¥48,000
ツインビーヤッホー！	¥100,000
XEXEX	¥40,000
ニューメインスタジアム	¥20,000
パロディウスだ！	¥15,000
ハイパーオリンピック	¥20,000
メタモルフィックフォース	¥45,000
魔獣の王国	¥100,000
マーシャルチャンピオン	¥20,000
スラムダンク	¥65,000
ザ・シンプソンズ	¥30,000
沙羅曼蛇	¥30,000

〈タイトー〉

鳴呼栄光の甲子園	¥20,000
アルバレスタ	¥10,000
火激	¥5,000
スペースインベーダーDX	¥68,000
スーパーマン	¥30,000
タイガーヘリ	¥10,000
ダイノレックス	¥18,000
ダライアス外伝	¥148,000
大旋風	¥10,000
忍者キッズ	¥20,000
バイオレンスファイト	¥18,000
ハットトリックヒーロー '93	¥15,000
ハレーズコメット	¥20,000
バブルシンフォニー	¥130,000
バブルシンフォニー（ロム）	¥50,000
MJ-12	¥23,000
カイザーナックル	¥100,000
カイザーナックル（ロム）	¥10,000
メタルブラック	¥69,000
ラスタンサーガⅡ	¥39,000
ナルーク	¥15,000
レイメイズ	¥40,000
リターンオブザインベーダー	¥28,000
ヴォルフィード	¥19,800
エレベーターアクションリターンズ	¥148,000
ハットトリックヒーロー '95（ロム）	¥50,000
スーパーQix	¥10,000
究極タイガー	¥14,800
黄金の城	¥38,000
龍神	¥15,000

〈カプコン〉

アレスの翼	¥20,000
ウィロー	¥98,000
F1ドリーム	¥7,500
ストライダー飛竜	¥128,000
戦場の狼Ⅱ	¥50,000
ストリートファイター	¥25,000
大魔界村	¥88,000
ストリートファイターZERO	¥100,000
ストリートファイターZERO（ロム）	¥80,000
スーパーストⅡ	¥40,000
スーパーストⅡX	¥45,000
スーパーストⅡX（ロム）	¥30,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥55,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ（ロム）	¥35,000
天地を喰らう	¥48,000
天地を喰らうⅡ	¥21,000
ヴァンパイアハンター	¥89,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	¥60,000
ヴァンパイア	¥45,000
ヴァンパイア（ロム）	¥20,000
パワードギア	¥50,000
パワードギア（ロム）	¥35,000
マッスルボマー	¥18,000
マッスルボマーDuo	¥30,000
エイリアンVSプレデター	¥50,000
エイリアンVSプレデター（ロム）	¥35,000
魔界村	¥33,000
U.S.ネイビー	¥68,000
X-MEN	¥60,000
X-MEN（ロム）	¥40,000
サイバーボッツ	¥60,000
サイバーボッツ（ロム）	¥43,000
キャプテンコマンドー	¥30,000
ストリートファイターⅡ	¥12,000
キャディラックス	¥35,000
闘いの挽歌	¥36,000
マジックソード	¥30,000
ザキングオブドラゴンズ	¥16,000
CPシステム2マザーボード	¥30,000
ストリートファイターザムービー	¥120,000
ニモ	¥70,000
チキチキボーイズ	¥60,000

〈ナムコ〉

[illegible]	¥98,000
ニューマンアスレチック	¥25,000
ギャプラス	¥50,000
ギャラガ	¥98,000
グロブダー	¥98,000
コズモギャングザパズル	¥5,000
コズモギャングザビデオ（海外）	¥10,000
スーパーパックマン	¥98,000
スーパーワールドスタジアム '92	¥35,000
ワールドスタジアム '93	¥30,000
ゼビウス	¥38,000
ディグダグ	¥98,000
ドラゴンバスター	¥90,000
ドラゴンセイバー	¥50,000
スカイキッド	¥98,000
バックランド	¥98,000
バラデューク	¥98,000
Vシュート	¥25,000
フォゾン	¥200,000
タンクフォース	¥15,000
ドルアーガの塔	¥150,000
ベラボーマン	¥150,000
ニューラリーX	¥150,000
マッピー	¥70,000
マーベルランド	¥70,000
メトロクロス	¥70,000
未来忍者	¥80,000
ローリングサンダーⅡ（ロム）	¥10,000
リブルラブル	¥130,000
マッハブレイカーズ	¥55,000
ワンダーモモ	¥150,000
ブラストオフ	¥18,000
バラデューク	¥93,000
ワールドスタジアム '90	¥8,000

〈データイースト〉

エドワードランディー	¥68,000
クールドバスター	¥23,000
ザ・グレートラグタイムショー	¥45,000
ダークシールⅡ	¥20,000
デスブレイド	¥19,000
ドラゴン忍者	¥25,000
ドリームサッカー '94	¥70,000
ファイターズヒストリー	¥8,000
ロボコップ	¥13,000
アクトフェンサー	¥15,000
バックファイア	¥70,000
キャプテンアメリカ	¥18,000
コブラコマンド	¥8,000

〈東亜プラン〉

お天気パラダイス	¥30,000
ゴークス（レバー付）	¥5,000
ヘルファイヤー	¥10,000
フーピー	¥18,000
達人王	¥18,000

〈バンプレスト〉

ウルトラマン	¥4,000
ウルトラマン倶楽部	¥6,000
機動戦士ガンダム	¥8,000
仮面ライダーバトルレーサー	¥6,000
マクロス	¥15,000
美少女戦士セーラームーン	¥40,000
アルチメイトテニス	¥20,000
SDガンダム	¥6,000
SDガンダム ネオバトリング	¥10,000

〈セガ〉

ウォーリーを探せ	¥10,000
オーライル	¥9,800
コラムス	¥25,000
ゴールデンアックスザデュエル	¥130,000
コットン	¥25,000
スタックコラムス	¥15,000
クラッチヒッター	¥13,000
タントアール	¥8,000
DJボーイ	¥22,000
テトリス	¥13,000
ポトポト	¥10,000
レッスルウォー	¥8,000
バーチャファイター（アストロ）本体	¥299,000
バーチャファイター（基板のみ）	¥98,000
ぷよぷよ	¥40,000
ぷよぷよ通	¥80,000
ゴールデンアックス	¥20,000

〈ビデオシステム〉

F1 GP	¥5,000
F1GP2	¥8,000
スーパーバレーボール	¥5,000
スーパーバレーボール '91	¥7,000
スーパーフォーミュラ	¥3,000
ソニックウイングス	¥15,000
タオ体道	¥30,000

〈テクモ〉

リムロッキングバスケットボール	¥9,000
レジオネア	¥18,500

〈アイレム〉

大工の源さん	¥5,000
ボンバーマン	¥8,000
ビジランテ	¥9,800
フック	¥30,000
メジャータイトル	¥32,000
ぐっすんおよよ	¥48,000
スパルタンX	¥20,000
剣豪	¥24,000

〈その他〉

アームドF	¥10,000
大江戸ファイト	¥36,000
ブレイゾン	¥8,000
JuJu伝説	¥15,000
豪血寺一族	¥13,000
ボンピングワールド	¥8,000
クレイジークライマーⅡ	¥78,000
ザ・コンバットトライブス	¥3,000
ゼロチーム	¥18,000
サバイバルアーツ	¥50,000
疾風魔法大作戦	¥30,000
スカッシュ	¥5,000
ヘッドオン（JAMMA付）	¥80,000
テラクレスタ	¥10,000
ドリフトアウト '94	¥45,000
ドッチボール	¥5,000
ハチャメチャファイター	¥9,800
ボンジャックツイン	¥29,000
ドリフアウト	¥12,000
マジカルクリスタル	¥3,980
五月陣戦	¥25,000
WWFレッスルフェスト	¥3,000
やんちゃ丸	¥10,000
ダウンヒル	¥40,000
アクトフェンサー	¥15,000
スカイソルジャー	¥20,000
グレート1000マイルラリー	¥58,000
雷電DX	¥80,000
ぶたさん	¥39,000
干支物語	¥19,800
キャッスルオブドラゴン	¥18,000
大王	¥29,800
マッドシャーク	¥28,000
サンダー&ライトニング	¥5,000
ガンマスター	¥60,000
熱血硬派くにおくん	¥8,000
忍者くん 阿修羅の章	¥15,000
ジャッキーチェン	¥80,000

〈麻雀〉

グッとE雀	¥10,000
とってもE雀	¥8,000
ギャルの告白	¥5,000
イメクラ麻雀	¥18,000
麻雀競馬王	¥8,000
麻雀大予言	¥10,000
麻雀宣言	¥10,000
麻雀革命	¥5,000
麻雀やるならやらねば	¥8,000
麻雀アイドル放送局	¥6,000
麻雀ねるとん牌鯨団	¥6,000
麻雀ラマン	¥10,000
麻雀ファンクラブ	¥3,000
麻雀パチンコ物語	¥8,000
所さんのまーまーじゃん	¥3,000
LDマージャンポケベル1919（PCB）	¥3,000
スーパー㊙版	¥38,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	¥48,000
プリティセーラー18禁	¥50,000
実録マルチ麻雀	¥20,000
セーラーウォーズ	¥25,000
花札花の殻やぶり（PCBのみ）	¥10,000
祇園花	¥20,000
アイドル雀士スーチーパイスペシャル	¥38,000

〈クイズ〉

クイズ学問のすすめ	¥5,000
クイズ人生劇場	¥30,000
クイズ殿様の野望	¥5,000
クイズクレヨンしんちゃん	¥3,000
クイズクレヨンしんちゃん2	¥20,000
クイズ地球防衛軍	¥15,000
クイズそれいけココロジー	¥5,000
TV合衆国Q&Q	¥5,000
魔Q大冒険	¥8,000
ハテナ？の大冒険	¥3,000
クイズ廊下に立ってなさい	¥2,000
クイズそれいけココロジー2	¥3,000
マジカルエラーをさがせ！	¥10,000

〈NEO·GEO〉

得点王2	¥10,000
サッカーブロール	¥8,000
龍虎の拳	¥3,000
龍虎の拳Ⅱ	¥5,000
ワールドヒーローズパーフェクト	¥33,000
フライングパワーディスク	¥15,000
ラギ	¥10,000
パワースパイクスⅡ	¥20,000
餓狼伝説3	¥15,000
餓狼伝説2	¥10,000
ソニックウィングス2	¥15,000
2020年スーパーベースボール	¥5,000
ミューティションネイション	¥8,000
クイズキングオブファイターズ	¥10,000
ギャラクシーファイト	¥20,000
天外魔境真伝	¥20,000
ザキングオブファイターズ '95	¥50,000
ザキングオブファイターズ '94	¥10,000
痛快GANGAN行進曲	¥15,000
ラグナロク	¥10,000
NEOGEO MV-1	¥48,000

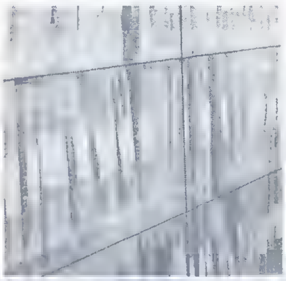
〈コントロールボックス〉

VEGA9000DX	¥49,000
VEGA9000DX用JAMMハーネス	¥4,000
VEGA9000DX各種ハーネス	
・スーパーストⅡ	¥4,500
・ストリートファイターZERO	¥4,500
・ヴァンパイア&ヴァンパイアハンター	¥4,500
・ネオジオ	¥4,500

在庫は常に変動しております TELにてご確認ください!!

通信販売も、絶好調！　お電話にてご注文後、即発送。
代金は商品受取時にお支払いの代引きシステムをご利用ください。

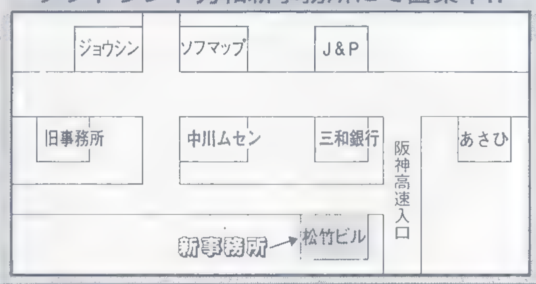
ストリートファイターZERO
ザキングオブファイターズ'95
発売中!!



『ゲームセンターフェラーリ3Fオープン』

大好評 ストリートファイターZERO ザキングオブファイターズ'95 対戦コーナーあり!!

ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!



あなたのFAXで中古基板情報を24時間OK!!
FAX内容は1週間ごとに更新！

●操作方法●

①まずはあなたのお近くの情報BOXナンバーの番号を呼び出して下さい。

札幌	011-210-6000	大阪	06-455-6000
仙台	022-268-6000	広島	082-223-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
東京	03-3940-6000		

②ソフトランド秀和のBOXナンバーを押して下さい。
220022㊅（シャープ）

③あなたのFAX番号を市外局番から押して下さい。
○○○○○○○○○○㊅（シャープ）
（やり直す場合⓪・㊅、続けて利用の場合①・㊅）

④㊅（シャープ）を押して下さい。（終了）

Soft Land
SHUWA Corporation

ソフトランド秀和
〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-14-9 松竹ビル6F
TEL 06-649-7177 FAX 06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。

NEO·GEO 通信販売 SNK代理店

全国に宅配いたします

NEO·GEO



☆ネオジオCD本体
定価￥49,000
→ ￥27,800 (税込￥28,630)

44% OFF

特別限定（先着30セット限り）
ネオジオCD本体＋餓狼伝説３ 合計定価￥58,600 → ￥29,800 (税込￥30,690)

新発売 ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 定価￥8,800 ￥6,408 (税込￥6,600)

人気CDソフト大激安！（数量限定）

●ワールドヒーローズパーフェクト	定価￥8,800	￥6,408	(税込￥6,600)
●アイドル麻雀ファイナルロマンス2	定価￥7,800	￥5,806	(税込￥5,980)
●餓狼伝説３	定価￥8,800	￥4,835	(税込￥4,980)
●得点王３	定価￥7,800	￥4,835	(税込￥4,980)
●風雲黙示録	定価￥8,800	￥3,864	(税込￥3,980)
●ファイターズヒストリーダイナマイト	定価￥7,800	￥3,864	(税込￥3,980)
●ワールドヒーローズ2 JET	定価￥6,800	￥2,893	(税込￥2,980)
●真サムライスピリッツ	定価￥8,800	￥2,893	(税込￥2,980)
●パワースパイクスII	定価￥5,800	￥2,893	(税込￥2,980)
●マジシャンロード	定価￥4,800	￥1,922	(税込￥1,980)
●得点王２	定価￥7,800	￥1,922	(税込￥1,980)
●サムライスピリッツ	定価￥7,800	￥1,437	(税込￥1,480)

☆ネオジオ本体 定価￥48,800
→ ￥22,800 (税込￥23,480)





新製品
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
定価￥29,800 → ￥23,107 (税込￥23,800)







●天外魔境真伝 定価￥29,800 ￥19,223 (税込￥19,800)	●餓狼伝説３ 定価￥32,000 ￥21,165 (税込￥21,800)	●ワールドヒーローズパーフェクト 定価￥29,800 ￥19,223 (税込￥19,800)

カセット



◀パルスター 定価￥32,000 (９月29日発売)
→ ￥24,078 (税込￥24,800)

●ソニックウインクス３ (10月発売予定)
●メタルスラッグ (10月発売予定)
●ステークスウィナー (10月発売予定)

CD

●将棋の達人 (10月20日発売) ￥7,800 → ￥5,806 (税込￥5,980)
●ADKワールド (11月10日発売) ￥6,800 → ￥4,835 (税込￥4,980)
●パルスター (10月発売予定)
●ソニックウイングス３ (11月発売予定)
●メタルスラッグ (11月発売予定)

ネオジオCDラインナップ（オール25%OFF～、税込）

価格	タイトル
定価￥7,800 ￥5,980	●ダブルドラゴン ●ギャラクシーファイト ●餓狼伝説スペシャル ●龍虎の拳２ ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
定価￥6,800 ￥4,980	●龍虎の拳 ●餓狼伝説２ ●ソニックウイングス２ ●パズルボブル ●トップハンター ●痛快ガンガン行進曲
定価￥5,800 ￥4,480	●ダンクドリーム ●戦国伝承 ●戦国伝承２ ●ゴーストパイロット ●ラストリゾート ●サッカーブロール ●フットボールフレンジー ●餓狼伝説 ●ファイヤースープレックス ●フライングパワーディスク ●2020年スーパーベースボール ●クイズ・キング・オブ・ファイターズ ●ベースボールスターズ２ ●キングオブザモンスターズ２ ●雀神伝説 ●ビューポイント ●ミューテーション・ネイション ●クロスウォードII
定価￥4,800 ￥3,700	●ラリーチェイス ●ASO II ●ニンジャコンバット ●ナム－1975 ●麻雀狂列伝 ●バーニングファイト ●トッププレイヤーズゴルフ ●ザ・スーパースパイ ●ラギ ●ジョイ・ジョイ・キッド ●リーグボウリング ●ニンジャコマンドー ●ワールドヒーローズ ●ライディングヒーロー

カセット大激安！ソフト オール新品 税込

●風雲黙示録	定価￥29,800 →	￥17,800
●ダブルドラゴン	定価￥29,800 →	￥17,800
●ギャラクシーファイト	定価￥29,800 →	￥12,800
●得点王３	定価￥29,800 →	￥9,800
●ワールドヒーローズ2 JET	定価￥29,800 →	￥4,980
●ダンクドリーム	定価￥28,000 →	￥4,980
●龍虎の拳２	定価￥29,800 →	￥3,980
●真サムライスピリッツ	定価￥29,800 →	￥3,980
●得点王２	定価￥28,000 →	￥2,980

パーツ NEO·GEO/NEO·GEO CD共通（税込）

●ファイティングスティックNEO II	定価￥5,980 →	￥4,980
●コントローラープロ	定価￥3,900 →	￥3,620
●ネオジオCDコントローラー	定価￥1,800 →	￥1,670
●RFコンバーター	定価￥2,600 →	￥2,600
●RGBケーブル	定価￥2,200 →	￥2,200
●モノラルAVケーブル	定価￥1,200 →	￥1,200
●ネオジオ用アナログRGB/SユニットX NEO-1	定価￥7,600 →	￥6,980
●メモリーカード（ネオジオ用）	定価￥3,300 →	￥1,980

中古コーナー（税込）

	タイトル	販売価格
CD	●ネオジオCD本体（限定モデル）	￥27,800
CD	●ネオジオCD本体	￥24,800
NG（カセット）	●ネオジオ本体	TEL
	●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	TEL
	●餓狼伝説３	￥18,800
	●天外魔境真伝	￥17,800
	●ワールドヒーローズパーフェクト	￥17,800
	●風雲黙示録	￥15,800
	●ダブルドラゴン	￥15,800
	●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	￥12,800
	●ギャラクシーファイト	￥9,800
	●クイズ・キング・オブ・ファイターズ	￥9,800
	●得点王３	￥7,800
	●真・サムライスピリッツ	￥2,980
	●龍虎の拳２	￥2,980
	●餓狼伝説スペシャル	￥1,980
	●サムライスピリッツ	￥1,480

※その他セガサターン・SF・中古多数あり！
※中古の価格は変動しますので、必ずTELにてご確認下さい。
中古ハード・ソフト高価買取り致します。

☆NEC PC-FX 定価￥49,800 40%OFF ￥29,800 (税込￥30,690)

PC-FX対応ソフト（税込）

●アニメフリークFX I	￥5,950
●バトルヒート	￥3,980
●卒業II	￥2,980
●チームイノセント	￥3,980
●麻雀悟空/天竺	￥5,980
●FXパッド	￥2,760

☆NEC DUO-R 定価￥39,800 ￥14,800 (税込￥15,240)

DUO-R 対応ソフト（税込）
●同級生 定価￥8,800 → ￥6,800 ●しあわせうさぎ２（2話入り）→ ￥8,800
●銀河お嬢様伝説 ユナ2 ￥4,980

LaserActive



これ1台でマルチな楽しみ
パイオニアレーザーアクティブが超激安!!

本体 定価￥89,800
CD、LDなどマルチディスクが楽しめる
＋
MEGA-LD パック 定価￥39,000 メガドライブ（ROMカセット） メガCD メガLD この３種のソフトが楽しめる
LD-ROM² パック 定価￥39,000 PCエンジン（Huカード） CD-ROM² LD-ROM² この３種のソフトが楽しめる

★本体＋MEGA-LDパック または LD-ROM²パック 合計定価￥128,800 → 超特価 ￥39,800 (税込￥40980)

ダブルパックでさらにお得 ★本体＋MEGA-LDパック または LD-ROM²パック 合計定価￥167,800 → 超特価 ￥55,800 (税込￥57,470)

この専用高価ソフトも格安ご奉仕!! レーザーアクティブでお楽しめ!!

MEGA-LD対応ソフト（税込）

●I WILL	￥1,980
●ピラミッドパトロール	￥1,980
●グレートピラミッド	￥1,980
●ロケットコースター	￥1,980
●ザッピング殺意	￥1,980
●バーチャルカメラマン２	￥2,980

LD-ROM² 対応ソフト（税込）

●ヴァジュラ	￥1,980
●3Dミュージアム	￥1,980
●クイズ エコノザウルス	￥1,980
●悪魔の審判	￥1,980
●マンハッタンレクイエム	￥1,980

SEGA SATURN



50台限り
★セガサターン 定価￥34,800 ￥29,800 (税込￥30,690)

新作ソフト予約受付中

10/20 ●X-JAPAN ヴァーチャルショック001	￥5,806	(税込￥5,980)
10/27 ●ぷよぷよ通	￥4,320	(税込￥4,450)
10/27 ●セガインターナショナルビクトリーゴール	￥4,320	(税込￥4,450)
10/27 ●ハングオンGP'95	￥4,980	(税込￥5,130)
10/27 ●プリンセスメーカー２	￥6,630	(税込￥6,830)
10/27 ●バーチャルオープンテニス	￥6,630	(税込￥6,830)
11/2 ●幹キング ザ スピリッツ	￥4,980	(税込￥5,130)

お薦め人気ソフトコーナー

●ワールドアドバンスド大戦略	￥6,770	(税込￥6,980)
●シムシティ2000	￥4,980	(税込￥5,130)
●出たなツインビー ヤッホー！	￥4,980	(税込￥5,130)
●信長の野望・天翔記	￥8,330	(税込￥8,570)
●天地無用！魎皇鬼	￥6,770	(税込￥6,980)
●アイドル雀士スーチーパイリミックス（18才以上）	￥5,980	(税込￥6,160)
●ゴールデンアックス・ザ・デュエル	￥4,980	(税込￥5,130)
●レイヤーセクション	￥4,980	(税込￥5,130)

超激安新品ソフトコーナー（数量限定）

●ストリートファイター リアルバトルオンフィルム	￥2,893	(税込￥2,980)
●シャイニングウィズダム	￥2,893	(税込￥2,980)
●ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	￥2,893	(税込￥2,980)
●学校の怪談	￥2,893	(税込￥2,980)
●実況パワフルプロ野球'95開幕版	￥3,864	(税込￥3,980)
●水滸演武	￥3,864	(税込￥3,980)
●GOTHA（ゴータ）	￥3,864	(税込￥3,980)
●完全中継プロ野球グレイテストナイン	￥3,864	(税込￥3,980)
●TVアニメーション スラムダンク	￥4,835	(税込￥4,980)
●アイドル麻雀ファイナルロマンス２	￥4,835	(税込￥4,980)
●制服伝説プリティファイターX	￥4,835	(税込￥4,980)
●スーパーリアル麻雀PV（18才以上）	￥5,806	(税込￥5,980)

パーツ（税込）

●コントロールパッド	￥2,320	●マルチターミナル6	￥3,520
●サンサターンパッド	￥3,230	●パワーメモリー	￥4,800
●ファイティングコマンダーSS	￥2,300	●ムービーカード	￥17,800
●バーチャスティック	￥4,480	●フォトCDオペレーター	￥3,800
●ファイティングスティックSS	￥4,980	●S端子ケーブル	￥1,850
●シャトルマウス	￥2,780	●RFユニット	￥1,850
●レーシングコントローラー	￥5,800	●ステレオAVケーブル	￥1,850
●ミッションスティック	TEL		

☆セガ SUPER 32X 定価￥16,000 49%OFF ￥9,515 (税込￥9,800)

●スターウォーズアーケード	￥1,980
●V.R.デラックス	￥2,980
●モータルコンバットII	￥3,980
●メタルヘッド	￥3,980

予約受付中!!
10/20 バーチャファイター 定価￥7,800 ￥5,806 (税込￥5,980)

★その他ソフト激安価格で在庫あり!!

☆SANYO 3DO TRY（フロントローディング） 定価￥54,800 53%OFF ￥25,800 (税込￥26,570)

☆PANASONIC 3DO·R·E·A·L FZ-10 定価￥44,800 42%OFF ￥25,800 (税込￥26,570)

支払方法

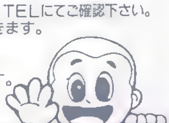
① 代引 （商品代金＋送料800円～ ＋代引手数料400円～）
商品を配達する運転手さんにお金を支払う方法です。

② 現金書留 （商品代金＋送料800円～）
お近くの郵便局からお金を送って頂く方法です。但し、入金確認後の出荷となります。

㊟ 必ずTELにてお名前等の登録後お送り下さい。

通販専用 ☎(052)482－3093
受付時間 11:00～21:00
定休日 毎週水曜日（水曜日が祝日の場合は営業致します）

㊟
※広告に掲載の価格は変動する場合がございますので、TELにてご確認下さい。
●商品発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます。
●商品の受取後の返品・交換はできません。
（商品故障の場合はメーカーが保証します。）
●18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。



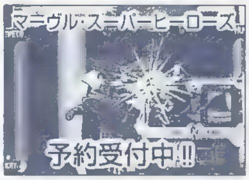
TVゲーム専門店
一休さん
本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

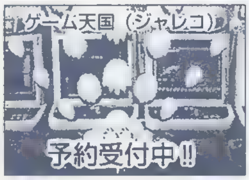
お近くのお客様はご来店下さい
㊟ 通信販売は本店のみです

御器所店 ● 名古屋市昭和区石仏町（御器所西友・南） ☎841 6286
八田店 ● 名古屋市中村区並木町（近鉄八田駅・西） ☎411-3690
南区店 ● 名古屋市南区鳥栖町（桜本町交差点・北） ☎824 0054
大曽根店 ● 名古屋市北区東大曽根（大曽根交差点・北） ☎915-8842

キミのカイタイ虫がさわぐ。あ～宇宙堂て買いたい！買いたい！買いた～い‼そんなキミの心にジャストミート！

★始めるのは簡単。コントロールボックスと基板とハーネスを買えば、あとはTVにつなげるだけで遊べてしまうのだ‼





あ行

阿修羅ブラスター	12,000
アルチメイトテニス	13,000
アステリクス	15,000
アグレス	6,000
アルファックスZ	12,000
アップンダウン	40,000
R-TYPE	15,000
R-TYPEⅡ	9,000
R-TYPE LEO	18,000
アウトゾーン	9,000
怒（P無）	9,000
1941	48,000
1942	15,000
1943	12,000
WIZ	38,000
ヴィンガード	38,000
ヴィンガード2	38,000
ウルフファング	55,000
ウルトラ闘魂伝説	7,000
ウルトラマン倶楽部	4,000
ウルトラ警備隊	38,000
ヴィマナ	9,000
エクスターミネーション	12,000
エイトフォース	18,000
F1グランプリ	3,000
エスケープキッズ	22,000
ASO	18,000
SRD	9,000
SDガンダムサイコサラマンダ	5,000
黄金の城	32,000
大相撲	15,000
大江戸ファイト（流血）	15,000

か行

ガンフォース	10,000
空手道	10,000
海底大戦争	29,000
火激	2,000
ガンフロンティア	50,000
ガンネイル	12,000
ガイアポリス	15,000
ザキングオブドラゴンズ	15,000
強行突破（US）	5,000
キャディラックス	28,000
銀河任侠伝	19,000
究極戦隊ダダンダーン	45,000
ギャルズパニック	12,000
キャプテンアメリカ	17,000
キャプテンシルバー	8,000
奇々怪界	7,000
究極タイガー	7,000
キックスタート	12,000
クイズ激烈スクランブル	2,000
ザ・グレートラグタイムショー	32,000
グラディウスⅡ	27,000
グラディウスⅢ	30,000
グリーンベレー	7,000
クロスブレイズ	25,000
グランドストライカー	6,000
クイズ&ドラゴンズ	7,000
クライムファイターズ	7,000
ゲットスター	25,000
コットン	15,000
コンバットスクール(P無)	8,000
ごんべえのあいむそーりー	35,000
ゴールデンアックス	7,000
極上パロディウス!	28,000
ゴジラ	10,000
ゴールデンアックスⅡ（サブ）	7,000
豪血寺外伝	特価

さ行

ザクソン	20,000
サイバトラー	13,000
サイオニクスオスカー	13,000
サーカスチャーリー	12,000
サイドアーム	9,000
サンダーフォースAC	10,000
サンダーブラスター	10,000
サンダークロス	25,000
サンダークロスⅡ	28,000
ザインドスリーナ	15,000
サウロ	15,000
上海Ⅱ	10,000
地獄めぐり	4,000
疾風魔法大作戦	19,000
シンプソンズ	18,000
シルクワーム	[illegible],000
ジッピーレース	5,000
ジョイフルロード	35,000
シティコネクション	35,000
スペースインベーダー	65,000
スーパーザクソン	20,000
スカイソルジャー	4,000
スノーブラザース	5,000
スカイアドベンチャー	6,000
スーパー上海	15,000
ストライカーズ1945	Tel
スペースインベーダーDX	15,000
戦場の狼	10,000
戦国エース	22,000
セルフィーナ	12,000
XEXEX	25,000

た行

XXミッション	10,000
ダイナマイトダックス	20,000
ダークシール	8,000
ダークシールⅡ	10,000
達人	7,000
達人王	18,000
ターボフォース	10,000
大旋風	4,000
ダイエットGo!Go!	4,000
タンクバスターズ	15,000
チョップリフター(US)	10,000
チャイニーズヒーロー	3,000
チェルノブ	25,000
ツインイーグル	15,000
ツインビーヤッホー!	Tel
D-DAY	15,000
ティップタップ(US)	12,000
テディボーイブルース	35,000
天聖龍	10,000
出たな‼ツインビー	9,000
デスブレイド	7,000
天地を喰らうⅡ	17,000
DDクルー	5,000
トライアウト	5,000
所さんのまーまーじゃん	2,000
特殊部隊ジャッカル	13,000
特殊部隊UAG	10,000
首領蜂	Tel

な行

ナックルジョー	12,000
ナイツオブザラウンド	13,000
ナイトスラッシャーズ	40,000
ニュージーランドストーリー	6,000
ナイトストライカー（P付）	60,000

は行

バーチャファイター(PCBキット)	48,000
バトルレーンVol.5	7,000
ハイパーオリンピック	7,000
バトルシャーク	8,000
バイオレンスファイト	13,000
バトルクロード	12,000
仮面ライダーバトルレーサー	3,000
ハイパーデュエル	12,000
パロディウスだ!	8,000
バスター	25,000
パーフェクトソルジャー	20,000
バニッシャー	27,000
ハードパンチャー	8,000
バース	25,000
ハル21	20,000
ピンポンキング	8,000
ピットファイター	7,000
ビーラップボーイズ	8,000
ブレアテス（US）	7,000
フロッガー	13,000
ブログレス	13,000
フラワー	8,000
ブラックアタック	13,000
フューチャースパイ	16,000
フリッキー	28,000
ブラッドブラザーズ	6,000
ブランディア	10,000
ブレイジングトルネード	13,000
ぷよぷよ	15,000
フィールドコンバット	22,000
ぺったんぴゅー	30,000
ヘビースマッシュ	38,000
ぽいっと	5,000
ホラーストーリー	7,000
ボンバーマン	5,000

ま行

マッスルボマー	9,000
マウサー（US）	12,000
マスターオブウェポン	6,000
マクロス	13,000
魔法大作戦	18,000
Mr.Do!	13,000
Mr.Do!キャッスル	15,000
ムーンパトロール（US）	8,000
メガゾーン（US）	6,000
メタルブラック	55,000
メイズオブフロット	9,000

や行

ヤムヤム（韓国ゲーム）	5,000

ら行

ラストミッション	15,000
ライフフォース	35,000
ラストデュエル	7,000
リングの王者	1,500
リングファイターズ	1,500
リムロッキンバスケットボール	3,000
リターンオブザインベーダーズ	15,000
レディバグ	17,000
レジオネア	13,000
レインボーアイランド	20,000
レッスルウォー	4,000
レジオン	12,000
ロストタンゴ（US）	9,000

わ行

ワイルドファング（US）	5,000
ワールドウォー（US・P無）	13,000
ワールドカップ'94	7,000

ナムコ

メルヘンメイズ	38,000
ドラゴンバスター	37,000
ティンクルピット	8,000
デンジャラスシード	10,000
グレートスラッガーズ	3,000
ニューマンアスレチック	13,000
ドラゴンセイバー	28,000
アサルト（P付）	65,000
ネビュラスレイ	18,000
メトロクロス	37,000
スプラッターハウス	28,000
ブレイザー	32,000
コズモギャングザパズル	4,000
妖怪道中記	22,000
エメラルディア	4,000
モトス	75,000
ギャプラス	25,000

麻雀

麻雀夏物語	2,000
ファイナルロマンス	12,000
麻雀エンジェル	5,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
華の舞	3,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	27,000
麻雀学園	3,000
麻雀学園2	3,000
ミラージュ妖獣麻雀伝	5,000
エロティカゴルフ	5,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	10,000
スーパー㊙版	20,000
麻雀大霊界	2,000
早くやってよ	3,000

カプコンCPシステムⅡ

マーヴル・スーパーヒーローズ	予約受付中
ストリートファイターZERO	特価
ストZERO（ロム）	特価
サイバーボッツ	特価
サイバーボッツ（ロム）	特価
ヴァンパイアハンター	特価
ヴァンパイアハンター（ロム）	特価
X-MEN	特価
X-MEN（ロム）	特価
エイリアンVSプレデター	特価
パワードギア	特価
D&D	特価
スーパーストⅡX	特価
スーパーストⅡX（ロム）	特価
スーパーストⅡ	30,000

業務用NEO-GEO

MV-1～FZ（ソフト3本サービス）	Tel

（激安カセットコーナー‼インストなし 但しまとめて5本以上買って下さい。）

キングオブザモンスターズ	500
キングオブザモンスターズ2	500
ワールドヒーローズ	500
ワールドヒーローズ2	500
ワールドヒーローズ2 JET	500
ファイヤースープレックス	300
ミューティションネイション	300
サムライスピリッツ	500
龍虎の拳2	500
餓狼伝説	300
餓狼伝説スペシャル	500
餓狼伝説2	300
クロススウォード	500
サッカーブロール	500
得点王	1,000
オペレーションラグナロク	5,000
トップハンター	3,000
餓狼伝説3	10,000
ギャラクシーファイト	5,000
ロボアーミー	5000

SNK

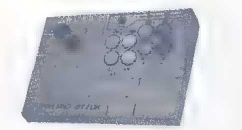


MVS-U6(PCB付・中古) ¥85,000

シグマ電子

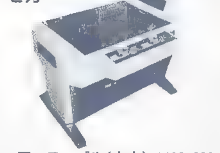


AV-5000 ¥26,000



シグマ-8000 ¥15,800

セガ



エアロテーブル(中古) ¥80,000

セガ



エアロシティ(中古) ¥120,000

セガ



アストロシティ(新品) ¥特価

ボードA



ボードマスター ¥48,000

KIC



パナツインロング ¥38,000

宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO‼
新作早い、ヤンキーは来ない、安いオール10～30円
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ヶ丘のゲームセンターリサ

新品・レトロ基板の予約OK‼
（欲しい基板を貴方のためにおさがしします。）

通販は
ヤマトコレクトサービス（代引）か現金書留にてお願いします。

店売は
前日までに予約してからおこし下さい。

㈱宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4-6-2
営業時間 朝9：30～深夜12：00
TEL 052-916-1407
FAX 052-916-1502（FAX注文OK）

JACCS
Orico
ローンもOK

元祖 秋葉原の基板屋

がつ〜んと基板高価買取する店!!

今月の超級大特価基板リスト

SDI(P付1台限り)、闘いの挽歌、空手道、スーパーパックマン(海外ver。ゲーム内容は同じ)、アレスの翼、MrDo! VS ユニコーン、四川省II、モンスターレア、ハイパーオリンピックを予定しています。

※これらの商品の価格、お問い合わせは10月1日よりお願い致します。

その他、お徳用1,500円均一、3,000円均一もあるよ!!

当店の2大珍ゲーム

モータルコンバット3
アルティメットエコロジー

その他週変わりゲーム有り!!

ここでしかあそべない!!

1PLAY ¥50

モータルコンバットがCGアニメに!!

"MORTAL KOMBAT" THE ANIMATED VIDEO

¥2,500(税抜)

流線堂発行オールドゲーム本 ついに新刊登場!!

8ビット王国¥550(税抜)

某メーカーサウンドスタッフ自主製作CD

新作ついに完成!!

"OLIO 2" ¥2,000(税抜)

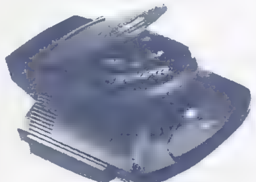
A.M.Pグループ製作
ビデオゲーム機名録
"究極ビデオゲームリスト"
新版ついに登場!!¥850(税抜)

NEO-GEO用コントローラケーブル販売中!!

ジョイスティック製作にどうぞ

¥850 (税抜)

ATARI-Jaguar



Jaguar専用 CD-ROMドライブ ¥19,800(税別)

CD 10月下旬入荷予定!

★素晴らしい機能を満載した64Bitマシン★
CDドライブが遂に登場!!

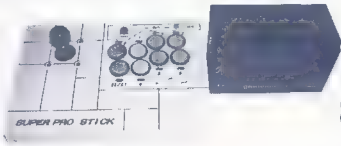
●2倍速ドライブ●バーチャルリアリティーユニット制御チップ●音楽CD【CD-6にも対応】●ビデオシネパック搭載で、いままでにない動画再生が可能

■同梱ソフトは ブルーライトニング、ミストデモCD、ヴィド・ドレッド、テンペスト2000 ― 音楽CDの4本

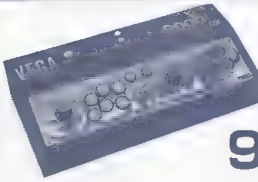
コントロールBOX各種 激安販売中!! 価格はTELにて



ボードマスター (NEW)
(シンクロ連射内蔵)



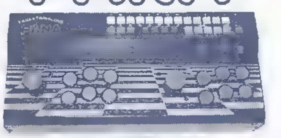
シグマ AV5000 & 8000ターボ



ベガ 9000DX

大きくなって再登場!!

PANA★TWIN★LONG
PANA



PANA★CUSTOM★LONG
PANA



※1P、2P間が3cm広がって価格はそのまま。

CAPCOM CPSII系基板

各種在庫あります。大特価販売中!
価格はTELにてどうぞ。

通信販売も絶好調!!

お電話にてご注文後、即配達
代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

高価

不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

買取

営業時間	
月〜木	10:30〜20:00
金・土	10:00〜20:00
日・祝	10:00〜19:30



ゲームフリークのオアシス

メッセ サンオー本店

☎03-3255-3453
FAX.03-3255-3455

基板販売事業部 〒101 東京都千代田区外神田3-14-8

ドリームToco（トコ）

あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?

ぶっとびコーナー

タンブルポップ…………3,000
トップランキングスターズ……3,000

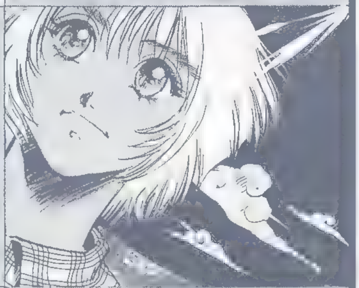
リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手３枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（１ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

リストのFAX発送を始めました

①03-3373-7849をダイヤルする
②ガイダンスの後ＢＯＸ番号0195＃をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す（情報料無料）



カプコン

1943	10,000
ぷにっきぃず	6,000
ストリートファイターⅡ	4,000
ストⅡダッシュ	5,000
ストⅡダッシュターボ	7,000
戦場の狼	8,000
U.S.ネイビー	18,000
エイリアンVSプレデター	48,000
サイバーボッツ	55,000
ヴァンパイアハンター	75,000

ナムコ

ギャラクシアン	38,000
ギャラガ	23,000
ギャプラス	30,000
ゼビウス	20,000
ディグダグ	28,000
バックランド	52,000
リブルラブル	55,000
ナックルヘッズ	18,000
ローリングサンダーⅡ	20,000
鉄拳	80,000

コナミ

ツインビーヤッホー！	53,000
極上パロディウス	30,000
ミスティックウォリアーズ	28,000
出たな!!ツインビー	13,000
サンダークロス	20,000
トライゴン	17,000
ブラックアタック	17,000
ローラーゲームズ	7,000
サプライズアタック	5,000
クイズ学問ノススメ	2,000

データイースト

水滸演武	60,000
空牙	15,000
ガンボール	43,000
ザ・グレートラグタイムショー	35,000
ヘビースマッシュ	38,000
サンダーゾーン	13,000
ダイエットGO！GO！	8,000
ファイターズヒストリー	5,000
バーディトライ	5,000
ダークシールⅡ	12,000

セガ

登龍門	12,000
ダイナマイトダックス	25,000
サンダーフォースAC	12,000
アラビアンファイト	25,000
ドラゴンボールZ VRVS	18,000
フラッシュポイント	4,000
ゴールデンアックス	6,000
ゴールデンアックスザデュエル	58,000
ばくばくアニマル	58,000
バーチャファイターリミックス	68,000

バンプレスト

SDガンダムサイコサラマンダー	3,000
SDガンダムネオバトリング	7,000
ウルトラマン	3,000
ウルトラマン倶楽部	5,000
ウルトラ闘魂伝説	7,000
ウルトラ警備隊	30,000
機動戦士ガンダム	4,000
機動戦士ガンダムEX-REVUE	15,000
ドラゴンボールＺ２スーパーバトル	23,000
戦国エース	20,000

その他

ポンピングワールド	8,000
ガンバード	32,000
ガルメデス	3,000
ガンネイル	13,000
プレイガール２	6,000
サボテンボンバーズ	10,000
ドラゴンパンチ	5,000
ドリフトアウト	6,000
R-TYPE	12,000
R-TYPEⅡ	10,000
EDF	7,000
ザ・ロードオブキング	10,000
ラブリーカード（Ｐ無）	2,000
Ｖ・Ｖ	10,000
達人	10,000
ドギューン	12,000
レインボーアイランド	25,000
インセクターＸ	6,000
カイザーナックル（ロム）	3,000
バブルシンフォニー（ロム）	12,000
ダライアス外伝（ロム）	40,000

麻雀

Ｇメン'89	2,000
ギャルの告白	1,000
ザ・レディーハンター	3,000
大予言	2,000
とってもＥ雀	3,000
吉本劇場	4,000
キャンパスハンティング	2,000
ギャル10連発	4,000
ねるとん牌鯨団	2,000
競馬王	4,000
エロティカゴルフ	4,000
ミス麻雀コンテスト	3,000
ダイヤルＱ²	3,000
七次元の妖精達	3,000
ファンクラブ	2,000
パチンコ物語	4,000
スーパーリアル麻雀ＰⅠ	3,000
スーパーリアル麻雀ＰⅡ	18,000
スーパーリアル麻雀ＰⅢ	20,000
スーパーリアル麻雀ＰⅣ	23,000
スーパーリアル麻雀ＰⅤ	35,000

通販(代引)システムOK！048-649-7650
●受付時間　平日AM11：00〜PM20：30
　　　　　　土　PM13：00〜PM20：30
●定休日　日・祝祭日(臨時休業もあります)

とことんやるなら ドリームToco（トコ）
〒330 埼玉県大宮市土手町3-202-1 ＴＥＬ048-649-7650

お知らせ

●商品の価格・在庫は常に変動しますのでお気軽にＴＥＬしてください。
●在庫リスト月２回発行になりました。(月始・中旬頃です。)

こんな世の中だから、おもしろいゲームを創ってやろう。



ゲームはオモシロくなくてはいけない。
もちろんオモシロさは人によって違うから、
いろんなゲームがあっていいと思う。
ゲームなんだから何でもありだし、
どんな内容でもいいと思っていた。
でもさ。
なんだろうね、近ごろの世の中。
ニュースのほうがメチャクチャじゃん。
とんでもないことが、平気でおこってる。
こりゃゲームよりヒドイんじゃない。
だから。
せめてゲームくらいマトモであってほしい。
夢とか希望とかを残しておいてほしい。
そう思いませんか。

©VING

【職　種】①ゲームデザイナー②プログラマー③CGデザイナー④営業渉外及びイベント広報⑤アニメ制作者⑥業務用ゲーム開発者
※全職種試用期間最長6ヶ月間

【仕事内容】①企画書の作成から制作迄全般②ゲームソフトのプログラミング③ゲームソフトのグラフィック作成④イベント会場での作業・流通、ゲーム制作サポート⑤原画・動画、背景の作成、アニメーション制作管理⑥業務用ゲームの企画・開発

【資　格】①②③④⑥専門・大卒27歳位迄の①ゲームソフト企画・開発経験者②C言語・アセンブラでのゲームプログラミング経験者③Macによるゲームグラフィック作画経験者④未経験者可⑤高卒上30歳位迄、業界経験3年以上⑥業務用ゲーム企画または開発経験者

【勤務地】東京都：品川区または北海道：札幌市、希望考慮

【勤務時間】10：00〜19：00

【給　与】18万円以上

【休日休暇】週休2日制、年末年始、夏季、有給、慶弔休暇

【待　遇】昇給年1回、賞与年2回、各種保険完備、交通費全額支給

【事業内容】プレイステーション、サターン、業務用ゲームソフトの企画・開発・販売

【応募方法】履歴書(写貼)・職務経歴書(書式自由)・自己PR文(書式自由)・作品(不返、④は不要)を郵送にて下記東京オフィスまでお送りください。追ってご連絡いたします。

当社 終日禁煙

VING ビング株式会社(東京オフィス)
〒141 東京都品川区西五反田2-13-6 五反田ウィングビル3F
☎03-3492-1079(人事担当 能戸まで)

ゲーメスト

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド

秋!! それはチョッピリおセンチで、そして人恋しくなる季節。そして時折衝動的にゲームでバキバキに遊びたおしたくなる謎の季節でもある(?)。
とりあえず君のなすべきことは、100円を握りしめてゲーセンへGO！そしてしかる後にアイランドへ大投稿。キメ。

（バーチャロンとキャノダン（0点）に期待しとる人・田渕健康）

今月の一発
対戦台の根底にあるもの

☆対戦マナーに関しての論議は沈静化したように見えるが、依然深刻な様相を呈している地域もある。

先日、いきつけのゲーセンで一方的に勝ち続けている人を、通信対戦台の反対側のプレイヤーがヤケを起こして怒鳴りつけ、危うく乱闘になりかける事件があった。

この場合は、勝っていた側が冷静な対応をし、猛り狂う相手を尻目に、席を立って事なきを得た。

私も似たような経験があり、たまに一方的に勝っていると相手がどう出るか恐ろしくなり、不安になってくる。こういう人は意外に多いんではないか。

いつの時代にもマナーの悪い人はいる。一時期はこれを「対戦格闘」というジャンルのせいにしようという風潮があったが、ナンセンスだろう。

しかし、行き過ぎの議論もまた目立つ。「ハメ」「待ち」の否定は感情的に理解できなくもないが、「トリカゴ」を「卑怯な戦法」とはばかりなく断定する輩も堂々と商業誌で論陣を張っていたりする。もっとひどい例になると、「チェーンコンボ」すらハメらしい。

そして最近こういった、要するに「勝つと怒る」連中によって不快な思いをさせられたお陰で、ゲーセンに行くのがおっくうになった、という意見が目立つようにすらなった。ちょっと前だが、抗議したために暴力を振るわれた、という事件もあった。

ある意味情けない話だが、こういう現状に対し、我々も事態を嘆くばかりでなく「自衛」策を練るべきだろう。危険な雰囲気のゲーセン（もうないと思うが…）には入らないとか、相手の態度に合わせて「ハメ」「待ち」を自重するとか。

現に私などは、努めて入り口に近い対戦台を選ぶようにしている。これらはキレイゴトでは済まされない「現実」である。リアルファイトでも絶対勝てる人ならともかく、そうでない人は自分の身は自分で守る工夫をするべきだ。

今、ゲーセンで傷害問題が起これば、また「ゲームと現実の区別がつかない云々…」とやられるはずだ。そんな事態を防ぐためにゲーマーは団結しなくてはならない。これは暴力を振るう側に言っても無駄だろう。振るわない側の創意工夫が必要だ。

最後に理想論を吐くが、いつの日にか対戦台に座るときに逃走路を確保することなど考えなくて済むようにしたいものである。

（神奈川県　黒木健一郎君㉓）

Ⓐ

★自分が勝ち続けると怒り出す」ような人種は、間違いなく存在するし、自分自身にも心当たりがあることだろう。

これはもはや他人事ではなく、対戦台に座るゲーマー全員にかかわってくる問題だ。もしかするとその暴力を受けるのは明日の君かもしれないのだから。いくら自分がフェアプレイを心がけても「不当な暴力を振るわれる」のはモラル云々以前の問題で、一般常識や個人の人間性に大きくかかわってくる問題だ。

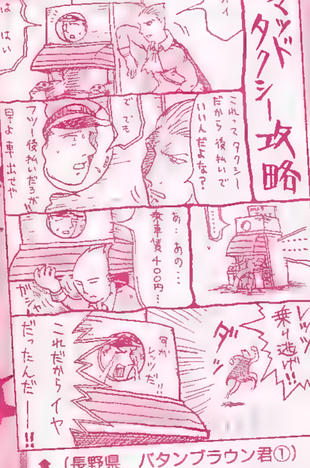
人にはそれぞれプレイスタイルがあるように、逆に苦手とする、または禁忌とする攻めパターンもある。対戦台の向こうの相手が、自分と思想の方向を同じにしているとは思わないことだ。

しかし相手のプレイスタイルがどうあれ、中傷や暴力におよんだ時点でゲーマー以前に人間として失格である。

対戦ゲームの楽しみとは、「勝つことが全て」とは言わないが、「相手に勝つ」というのはとりあえずの最優先事項となっているはずだ。しかし、それを全うしたがゆえに不当な暴力の洗礼を受ける。それを回避するには、手を抜くか負けるかするしかないのだろうか?だが、それで本当に「ゲームを楽しんでいる」といえるのか?

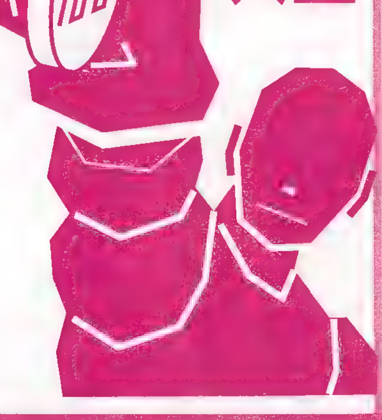
ゲーメストでは「勝つため」の戦法を載せているし、ときには非常に強力な戦法が書かれている場合がある。これを使うか使わないかは個人の自由だ。しかし、それを使うことによって対戦台の向こうがどのような感情を抱くか、それは少しでも察してほしい。

コトが起こってからでは遅い。せっかく育ったゲーセンの健全なイメージは崩壊してしまうだろう。それを防ぐには我々「暴力を振るわない側」が一丸となって、対戦台からの恐怖を取り除かなくてはならないだろう。この問題をよい方向で解決するためにもぜひとも君たち読者一人一人の見解を聞かせてほしい。



☗（長野県　バタンブラウン君①）
★超確信犯だ。その前に、何故あのゲームはタクシーでなければならなかったか?つーのがギモンではあるが。

がぶりよりゲーマ人生



ありがち！のび太地獄の恐怖

☆「俺はストライカーズ1945を1コインクリアできる！」

などと大ボラを吹いてしまったため、

「じゃあできなかったら春麗スーツを着て町内一周ね」

というとんでもない約束を友人としてしまった。のび太君状態大ピ～ンチ！

普通ならここで「え～ん、ドラえも～ん」などと泣きつけばよいのだが、あいにくわが家にはそんなハイテクロボはおらん。

仕方なく自力でクリアせねばならぬのだが、友が課した期限はなんと1週間。しかもシューティングは大の苦手ときたもんだ（ちなみに、最近のシューティングの3面以降を「聖域」と呼んでいる）。

そんなわけで、今まで2回しかプレイしたことのない（おいおい）ストライカーズ1945を練習しにゲーセンに赴く。早速P－38ライトニングを選んでゲームスタート！（渕…この時点で既に大ピンチのよーな気が…）。

1面、けっこー余裕でクリア。2面、なんとか生き残るもボンバーを使い果たす。3面、あっさり全滅…。

どうも私は、大量の敵弾に囲まれると、目の前が真っ暗になって死んでしまう。避けようと思う前に「いいんだ…もういいんだ…」と早々に諦めてしまうのだ（運よく生き残ると「フフン！」といかにも実力で避けたような顔をする）。

おまけに私は「シューティングをやると目鼻がカユくなる」というやっかいな体質をもつ（担当氏も同じようなことを言っていたのでこの苦しみはわかるだろう）。

こんな私がシューティングを、しかもストライカーズ1945という高難度ゲームを1コインクリアできるわけもなく、これといった進展を見せないまま、約束の一週間は来てしまった。

「さぁ1コインクリアしてもらおうか！」

「フフ、まぁそう慌てるな」

なにか秘策があるのか!?それともただの開き直り!?とにかくゲームオーバーになった時点で春麗が待っている！どうする鈴木!?

「さぁ始めようか！」

そう言って、颯爽とポケットから1枚の硬貨を取り出す。そしてそれを筐体に投入……するかと思いきや、何を思ったか両替機に走る。

「き、貴様何をしている!?」

「フフフ、我々の間で1コインクリアとは、500円玉で1コインクリアすることを言うのだよ（なんかこのオチ、前にもあったような…）」

「うるせぇ黙れこのボケェ！急降下バロム爆弾パーンチ！」

それ以来、我々の間で公約を守らない人間を「春麗」と呼ぶようになった…。

（大分県　ターザム鈴木君⑥）

★勢いに任せた約束事は身を滅ぼしちゃうぞ。口は災いの元の第一人者が言うのだから間違いない。

そして'95もネオ&ジオはいなかった…。来年、きっとまた会えるよね？ね？

（宮崎県　山田ぢゅう兵衛さん⑱）

メリケソはオハイオの夏

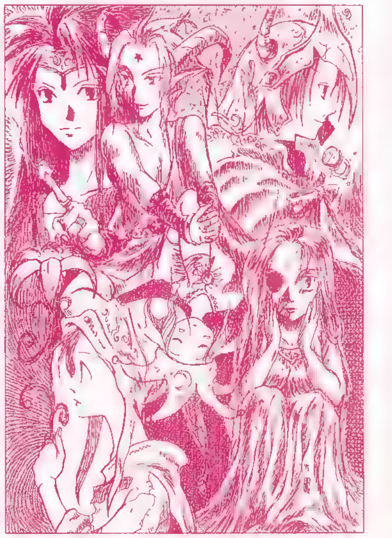
☆ゲーメスト編集部の皆さん、並びに読者の方々、暑い夏をゲーマーライクにエンジョイしてますか？こちらアメリカオハイオ州では、現在確認している範囲にゲーセンらしき施設は見当たりません。

ゲーセンもないし、ゲーメストも手に入らない私はこの一年をどうやって過ごせばいいのでしょうか（渕通販定期購読を勧めます）。

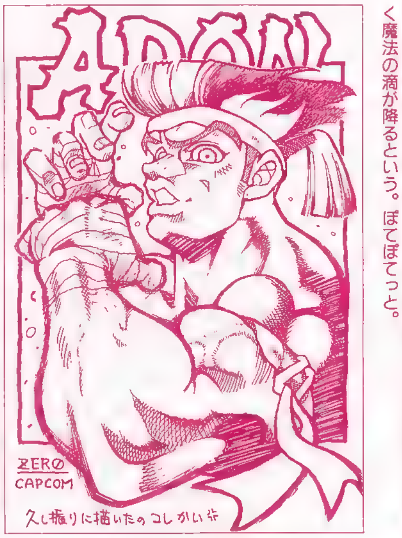
☆日本出発間際に私が一目惚れしてしまった「あっかんべ



➡（東京都　有賀五月君⑫）　★天外で景気よくネオジオ参入したハドソンですが、続く次回作も気合入れたゲームをよろしく頼みたい。



➡（福岡県　武術師さすけさん③）　★霧の向こうの森の奥、虹に輝く魔法の滴が降るという。ぽてぽてっと。



➡（山形県　笑面龍君④）　★一部でギャ○スとの愛称で親しまれているアドン。確かに人類からかけ離れとるよーな。



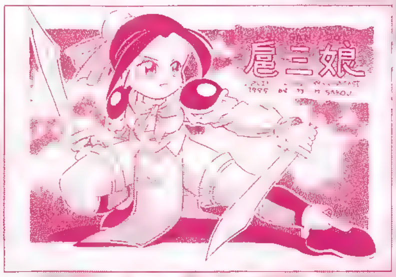
➡（千葉県　昇天ノエルさん⑤）　★イグアナ君とペアでつけていた、舌のピアッシングが超痛そうだったなー。

えだあ』は一年後どこにも置かれてないかもしれないなあ。などと、留学生の立場も忘れて毎日が忍耐の日々であります。

只今ゲーマー真っ盛り！というそこのあなた、ゲーセンがない状況がどれぐらい苦痛か、想像できますか!?できないだろうなあ。

（オハイオ州　留学してなきゃ今頃受験勉強していた（かもしれない）留学浪人ＹＦＵ君Ⓓ）

★まぁここは観念して、一年後の解禁日を目指してキリキリ学業に励むが吉。体に気をつけることも忘れずにね。



➡（愛知県　迫睦君⑥）
★デコは女キャラといえども媚びてないのかポイントだ。おまけに濃ゆい（でも扈三娘は薄め）。



➡（福岡県　ＲＩＳ君⑦）
★遥か昔アイランドで物議をかもしたバニラフォ。でも3Ｄポリゴンもので復活してくれると…どーなることやらプップー。

メストを求めて三千里

☆世の中に貧乏というほどみじめなものはないわけで、かくいう私も万年金欠、サイフの中身よりもサイフ自身のほうがずっと高かったりする。

そんな中から生命維持費を差し引くと、なんとまぁメストすらなかなか買えない。それでもなんとかしているわけだが、結局何冊か買いそびれてしまった。

ズラッと並んだ自分のメストで抜けている号があるのはどうも気分が悪い。そこでバックナンバーをあたってみようとしたのだが…。

まず地元の本屋。なかった。㋘屋。なかった。バックナンバー常備店…なかった。北は北海道から、南は長崎まで、常備店のはほとんどに問い合わせてみたのに…なかった。

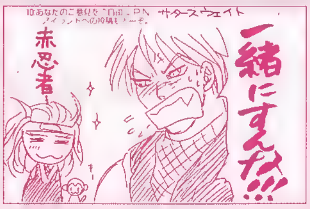
別にあたしゃ創刊号がほしいとか無理なことを言っているわけじゃないんですぜダンナ。ほんのちょっと前の号がほしいだけなのに、どこにもあらへん。どこかにメストが全冊そろっているような本屋がないかなぁ（絶対ない）。

（岐阜県　ＦＩＣＩＦ君Ⓔ）

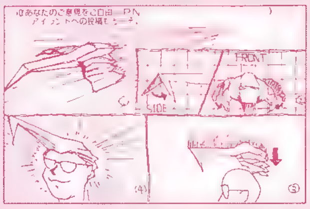
★本誌折り込み注文書に書いてあるバックナンバーは新声社に注文して戴ければ手に入るけど、そのほかのナンバーは無理っぽいっス。

しかし諦めるなー！こんなときこそご商談の場だ！倍率は高いがダメモトで出してみれー。

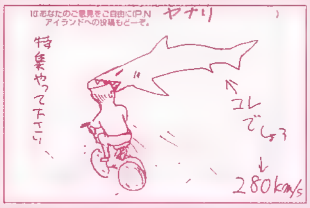
ちなみに、ご商談の場は「アイランド係」ではなく、「ご商談の場係」で独立しておりますので、アイランド宛まで送らないよーにね。



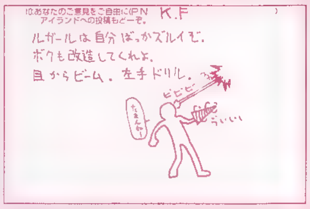
⬆流行か？



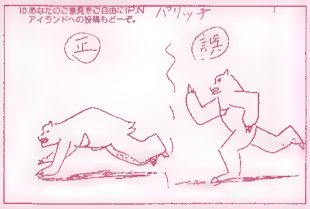
⬆パイルダー!!!



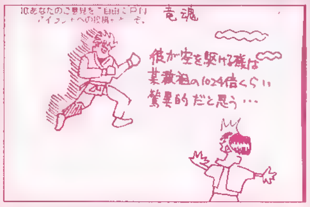
⬆ポリネシア恐るべし。



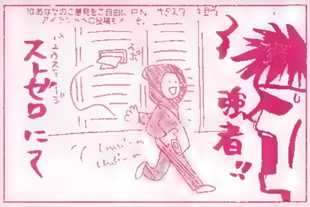
⬆俺にもアタッチメントドリルをくれぇぇ！



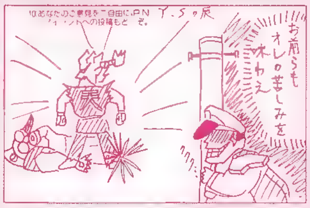
⬆おっしゃるとおり。



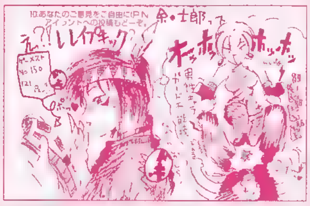
⬆人は進化する生き物なのです。



⬆平成のペーパーボーイはあなどれない。



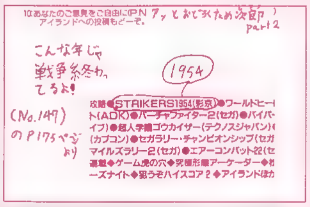
⬆もう完全にそねみの化身である。



⬆危険過ぎますよレディ。



⬆ほとんどポリゴンプライマル。



⬆戦後が近くなってどーする。

ハァッ!リィ! ケエエエン! つっこみ三昧

☞バイパーフェイズワンが何か別のゲームになってた。今まで俺がやってたことは何だったんだ？
（宮城県　何とかして君Ⓕ）
⬆全く違う別のゲームの習練に励んだと思うのはどうか。うう、欺瞞だ。

☞ドノヴァンのカラオケ十八番はやはり「愛するアニタ」（ワイルドワンズ）なのでせうか？（最後はアニタと幸せになれないあたりが…って若い人おいてけぼり）。
（神奈川県　Ｌ・Ｉ・Ｚさん㋖）
⬆さらに好きなバンドはドノバンだったり。

☞ゲーメストのアンケート、思わず考え込んでしまうのでちょっと疲れてしまいます。
（京都府　辻俊英君Ⓗ）
⬆あまり気負わずにサラサラっと書いてくれて結構ですよ。でも真剣に書いてくれるのは嬉しーでーす。

燃えよ青春!!



21世紀はタフガイの時代(何それ)

☆いきなりで悪いが、あっしは21世紀を担う硬派なヤングなんぞじゃーありゃしねーのさ。2001年にゃあっしも26過ぎたサエないお兄さんに老け込んでる…って計算してわかったが意外と若ぇじゃねーか。まあ、どーでもいーか？どーせ読者の中心はパワーの有り余ったティーンエイジャーっつーか、そーゆー世代でオイラはその他特殊な年寄り連中の一人みたいなもんさ。

だが、だがな、成人式を終えたって別にポリシーがずんずんなくなっちまうわけーじゃーねえ！むしろ年寄りならばこそ、余計にポリシーが持てるってぇ主張がしてぇとこういう次第だ。

ん？何？スペースがないからとっとと本題に入れ？…ったくこれだから最近のゲーマーは格ゲーのファストフード感覚がどうの…ぶつぶつ…ずんずん教の…（以下略）。

ああ、ポリシーだっけか？そーそーやっぱあっしが重視すんのは武士道っつー日本古来のあれよ。やっぱ刀よ刀。「やいば」じゃないぞ。分かってるって？なかなか教養が…。おっと脱線しちまう。刀な。

そもそも昔、源平討魔伝つー時代絵巻があってな、武士道の歴史はここらへんから確立し始めとる。ま、わしの場合はその前にドラゴンバスターってゲームでキシドーって奴もかじったんじゃが。おっと、別に老けてるわけじゃねーぞ。まぁ、一応歴史ありだな。

で、やっと具体的な話に入る。よーするにだな、大事なのは何事も刀を持ったキャラを愛好するってこった。一般的な所なら鉄拳の吉光とか、サイバーコマンドのムラサメとか…？ちっとも一般的じゃないって？ん？そうか。

…ドノヴァンやビシャモンはどうかって？ああ、悪ぃな。ハンターみたいなの苦手でな。サムスピ？あれは…タムタムだったな。消えちまったがよお。真なら王虎。泣けるだろぉ。武士道はどうしたって？いや、タムタムは特別でな、これについては「マヤ神聖文字と私の出会い～タムタム帰ってこい～」てぇ論文が書けるぐらいの深い理由があるんでな。書かないけど。

えーとほかには…待てよ。そうだな、ファイナルファイトタイプのゲームの使用キャラを列記すると…ハガー→フーバー→ザン高原→天狗→プレデターウォーリアー…ん？…格ゲーだとリュウ→アンディ→リョウ→マッドマン→ジェフリー→舜帝…と以上。…武士道はどこだ？

いやーどうも早合点らしいな。そーいや忍者キャラも使ってねーや。意外なことに。

ま、何だな、ボロは着てても心は錦、いつも心に武士道を…ま、そんなとこ。

フム、まぁこうやって見るとどうもいまいちヒーローになりきれん、ちょい変なキャラが好きだと。こんなとこじゃ。ふおっふおっふおっ、バルタン星人も好きじゃな。しつこくて。じゃ、またな。

（石川県　すぷらったー"まだ若いはず"食品君Ⓙ）

★…何だろーな一言いたいことだけ言って去って行ってるし。武士道議論からいつの間にやら最後にはバルタンラブチューで終わっているのが趣深い。

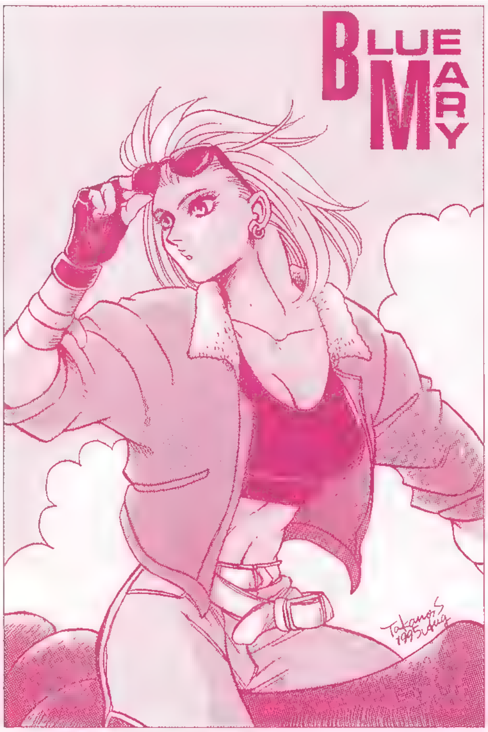


➡（千葉県　大矢態まりお君⑧）
★褐色の王子様と出会ったのは、遥か成層圏の上でした。

ADKの新作、その名も「痛快！宦官行進曲！」。キャラは全員去勢済み。
（広島県　朧君①）
★無茶苦茶イヤだ…。



➡（京都府　佐々岡ゆりのさん⑨）★フツーこんな女の子が火イ吹くかね。あと頭の上の飾りもミステリー。



⬆（千葉県　しろがね隆乃さん⑩）
★風は誰にも縛られない。私の明日も、ね。



➡（千葉県　磯部真紀さん）
★そ…そいや？

こちらこだわり派



ホッケー台近辺 そこはデンジャーゾーン

☆うおっ！今なんか飛んでいったぞ!?…ありゃ…ホッケーのパックだ…。

最近再びエアホッケーがはやり出したみたいですね。それはともかくこのホッケー、10年以上も前にプレイした記憶では、時々パックが場外に飛び出すことがあったんですが…やっぱり新しいタイプのも例外ではないようなんです。

ただし、昔と現在ではゲーセン人口が比較にならないワケで、いわゆる大規模店にはホッケーの周囲が幹線道路ってトコも結構あるみたいです。

…もうおわかりですね、ラッシュ時にパックが飛び出るとどうなるか。

某TV番組をご覧の方はご存じでしょうが、成人男子同士が真剣勝負で打ち合うとかなりのスピードがでます。

それが弾かれて飛び出すのだから、単なるプラスチック板とはいえ、結構な破壊力を持ってしまうことになります。

万が一、体に当たった場合、まあ場所によるけれど、ちょっとだけ痛い、では済まないでしょうね（子供、老人はなおさら）。

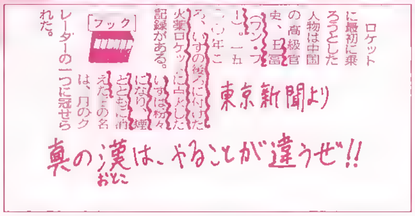
以上のような視点から、私はエアホッケーの安全管理を強く主張したいと思うのです。

でも先日、パックならぬグリップを飛ばす人がいて心底驚いた（実話）。

（愛知県　スカタン一合君Ⓚ）

★私も必殺超反射弾・「リフレクトファントマ」（LV1から3までアリ。カウンター補正＋20％）を打つ際には、時折壁を越えてパックが場外に飛ぶこともあります。

エアホッケーのゲームの性質上、台に直接高い壁を作るのは無理。しからば、ちょっとスペースは取るけれど台の周囲に防護ネットを立てるというのはどうかな？


ロケットに最初に乗ろうとした人物は中国の高級官吏、萬富（ワン・フー）。一五〇〇年ころ、いすの後ろに付けた火薬ロケットに点火した記録がある。いすは粉々になり、煙とともに消えた。その名は、月のクレーターの一つに冠せられた。

[フック]

⬆（東京都　ハンマーヘッド渡部君㉔）



⬆（東京都　海苔たま子さん⑪）
★実は！今現在、編集部にはデビーの花園に寄せられた、大量のデビロットハガキが眠っておる！近いうちに超特集をやるので期待しててくれい！（でもゲームがもうないって話なんですけど）

細く長く生きたい 格闘揑造友の会

★イえー、ついにこのコーナーも第2回。支え支えられてここまでやってきた当コーナーですが、現在メチャムチャハガキが少ないでーす（泣）。

というわけで、このコーナーの趣旨を再度大説明致す！要は格ゲー以外のジャンルのゲームを格闘ゲームにしてみようというハラであり、そちもワルよのう、いやいやお代官様にはかないませぬグワーツハツハツなる愉快で楽しいお洒落なコーナーである。シユア？

「USネイビーが格闘ゲームになったらこうなる」

一見するとザ・キング・オブ・ファイターズ95にそっくり。アメリカチームが削除されたところまでそのままで、「これが本当のUSないビー」とオチが重い。

「リッジレーサーが格闘ゲームになったらこうなる」

最終ボスはナムコの理事長で3WAYレーザーを使う。だからリジレーザー。

轢き殺せ！

（東京都　サクッと切太郎君Ⓛ）

★いやーこりゃ愉快。コスモ先生大満足だ（説明しよう！コスモ先生とは、某田渕健康が教育実習対策として、実習先にアフロのヅラを被っていこうと画策していたところに起因するコードネームである）。アフロと言えばイデヲンの主人公、このアンチョッキーな連想から生まれたニクい名前なのだ！でも留年&単位落ちまくりだから当分ヅラの予定ナシ）↑超どうでもいい。

というワケで、みんなの力作揑造、待ってるぜ！

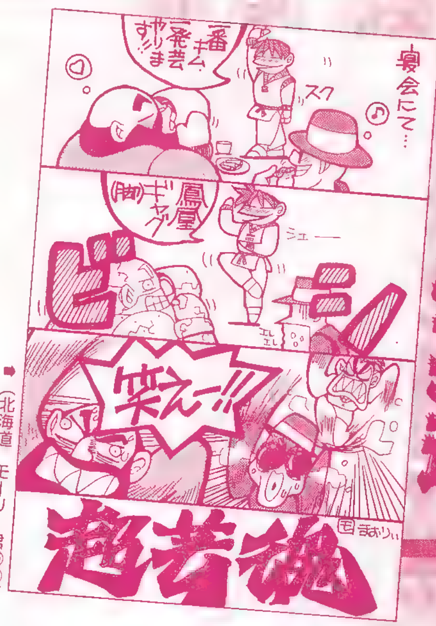


⬆（群馬県　いずみ凪さん⑬）
★こーゆー艶っぽいイラストは担当その他が喜ぶので、どんどん送ってみましょう。

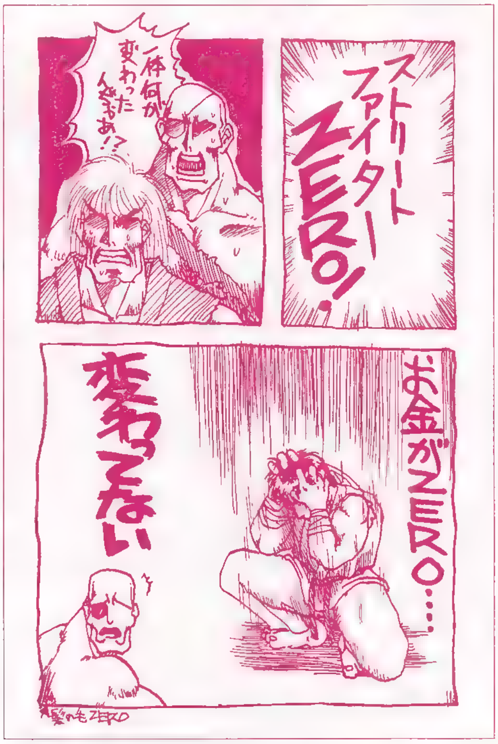


⬆（大阪府　竹井床からTOMOプーへさん⑫）　★忘れられた時の隙間、置き去りにした大切な時間を彼女は今でも守り続けているのかー。

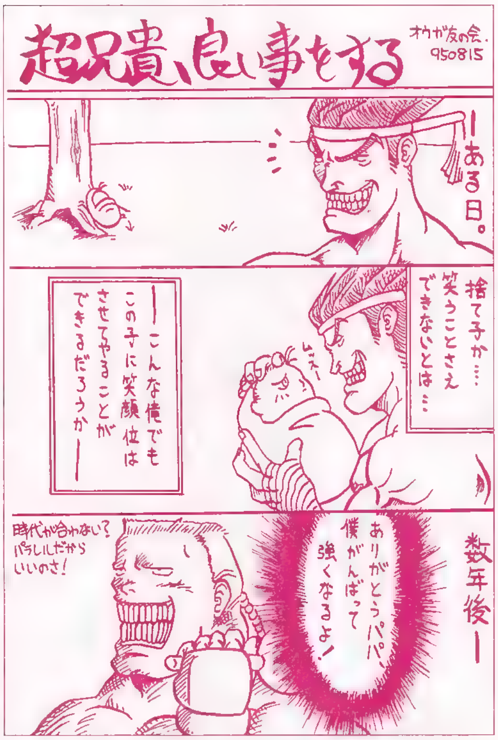
かちわり超芸魂



➡(北海道　モーリー君㊋⑭)



➡(沖縄県　ふんづまる君⑮)　★宿ゼロ靴ゼロ保証ゼロ…ってアンタ。



➡(神奈川県　オウガバトル友の会逗子店君⑯)　★白い歯っていいな。ホワイト&以下略。

アンタ、日本じゃー2番目だ マイティ害・DX

紳士淑女の社交場として名を馳せておるこのコーナーでは、読者の皆様方のふとした呟き、ハガキのウラのちょっとした一言を中心に取り上げておる。アイランドに投稿しておれば、そのうち「嗚呼、ワタシのハガキのこんなトコまで載せてしまうなんて…」なる衝撃を覚え、嗚咽を漏らす日も来るやもしれない。

どーしてもヒミツにしておきたいコトや、担当に対する愛の告白なんかは「これだけは載せるのは堪忍して」とか書いておくとよいかも。

夏休みの宿題が終わってないのに、余裕ぶっこいて部屋のもようがえをしている人。金がないのに余裕ぶっこいてゲーセン行っている人。すべて私です。ごめんなさい。

(青森県　花羅瀬鈴蘭さんⓂ)

★謝らなくともヨイ。すべて自らの意志で決定したことだ。すべての責任は君に帰ってくる。…原稿あがってないのに余裕ぶっこいてゲーセン逃避の人。私です、ごめんなさい。

ファイナルロマンス2の対戦を積極的にしましょう。拒否されるとすごくブルーな気持ちになるよ。

(新潟県　ライクさる君Ⓝ)

★うう、拒否されたところを想像するだけでブルーになれる…。

「戦国エース」のアインとおしょー(名前忘れた)、「ガンバード」のじじい(こっちは覚えている)、そして「1945」の震電のパイロット(名前は不詳)、この4人と花札で対戦！　その名も…「濃い恋しましょ♥」

(大阪府　河村貞治君Ⓞ)

★濃すぎるわい。

渋谷のゲーセンでパニッシャー1コインクリアの後、気持ちよくエンディングを見ていた。少し腕が疲れていた。ネームエントリー後「PUSH START」と出た。1コイン2プレイだった。一面ボスのスカリーに全滅させられた。

(東京都　ヌルハチ君Ⓟ)

★きっと2周目だったんだ。

僕はゲームを好きになってからかれこれ16年になるが、ゲーム歴1年の彼女に負けてしまう。このままでは立場が危ういので、助けてくれるとありがたいです。とりあえず祈ってください。

(埼玉県　ＳＨＵ君Ⓠ)

★えぇーい弱気になっちゃイカーン。才能の差は努力で埋めるべし。よって、甘やかすといけないので祈ってあげない。

ヒソカに連載 切り絵の御殿

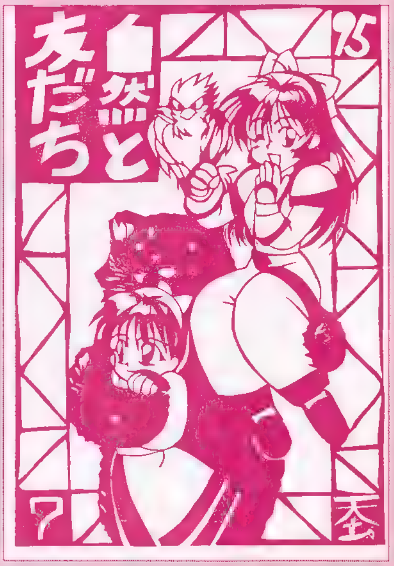
日本の伝統芸能を頑なに守るこのコーナー。今なぜ切り絵なのか？そしてなぜ切り絵でなくてはいけないのか？そんなどーでもヨイ疑問を内包しつつ、今月もいってみよッ。



➡（高知県 橋本幸昌君⑱）
★普通の基準って何だ？



➡（香川県 佐伯玄瑞さん⑰）
★自由への道は遠く険しく、そしてイヂワル。



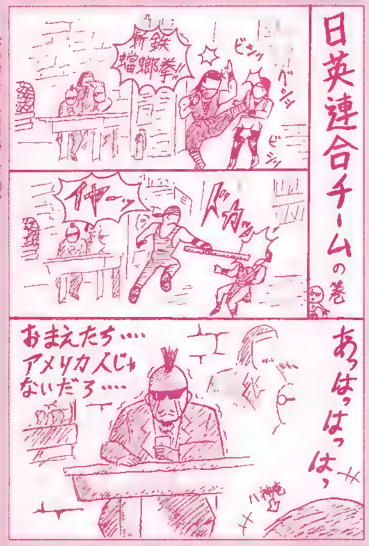
➡（兵庫県 蚕中彼方ちゃん㉒）
★もはや当コーナーの重鎮になりつつあるな。ちなみにPNの後の呼び方は、彼女のたっての希望によりつけていたりするのだ。



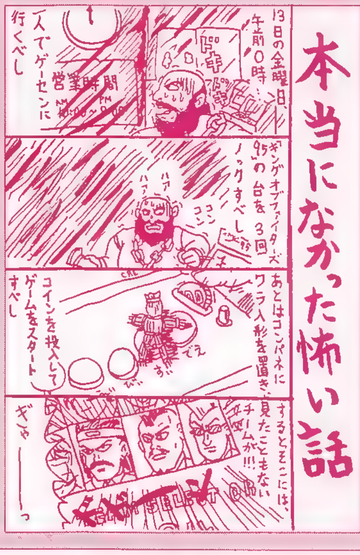
➡（東京都 亜美野・桟さん㉓）
★ふおおっ、ルルーの髪に手間暇かかっとる。すげえガッツだ。



➡（神奈川県 佐藤浩範君⑳）
★もう…世の中の何もかもが嫌だあーッ！



➡（広島県 覇卍W君⑲）
★アメリカチーム自体が闇に葬られたのだよ。



➡（神奈川県 松井努君㉑）
★全然怖くないんですけど。

追悼・アメリカトリヲ

まぁ消えてしまったものはしょーがないとして、「○○が消えた！悲しいぜ！」と言っている人に限って、いざ復活してみるとそのキャラを使わなかったりしてハハハ。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触(強引なサークル勧誘、一方的な手紙など)や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

最近イラストの割合を増やしていますが、読者のみなさんは文章とイラストとどちらが多いほうがよいでしょうか? 投稿の際に一言書いてもらえれば今後の参考にしたいと思います(買います・売りますはともに品物の質がやや低下気味で、かつ最近イラストによる投稿が増えたというのが直接の原因です)。

▼買います

●鉄拳のジグソーパズル(200ピース)の、ポールとロウを1500円前後で買います。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。 ②
(〒520―21 滋賀県大津市瀬田5―6―5 庄林聖師)

●KOF'95のオリジナルグッズBOX(うち、設定資料集のみでも構いません)を買います。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。 ③
(〒220 神奈川県横浜市西区中央2―47―2 金井誠一郎)

●真侍魂の羅将神ミズキに関するもの(ポスター、カレンダーなど)を買います。美品希望。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。 ③
(〒905 沖縄県名護市城1―21―19―2 島袋尚哉)

●「松本梨香のゲーマーズナイト」の8月12日放送分のテープを800円で買います(送料込み)。まずはW葉書で連絡ください。 ①
(〒350―13 埼玉県狭山市北入曽511―4 今野志保)

▼売ります

●KOF'95の人形フルセットを適価で売ります。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。 ②
(〒271 千葉県松戸市古ケ崎2―3162 渋谷俊輔)

●ヴァンパイアハンターキーホルダー全15種をまとめて1セットで売ります。そのほかヴァンパイアハンター卓上カレンダー(未使用)もあります。品名、希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。 ③
(〒169 東京都新宿区高田馬場2―5―23―1107 木野本直)

●サターン用ゴールドディスク「バーチャファイターCGポートレートコレクション」(非売品)を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。 ②
(〒581 大阪府八尾市山本町北5―2―9 大西哲)

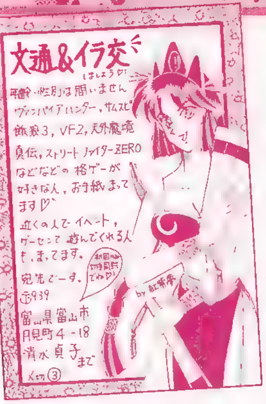
●パロディウスだ!、アフターバーナー、餓狼伝説2、侍魂、ワールドヒーローズ2のビデオをセットで1万5千円で売ります。すべて1回見ただけで新品同様です。 ③
(〒393 長野県諏訪郡下諏訪町南四王6128―9 近藤信一)

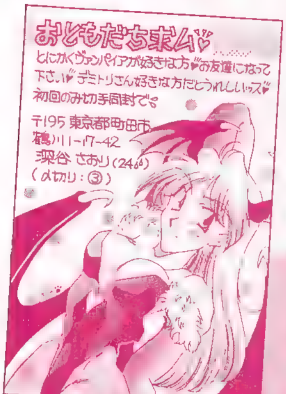
●NEO・GEO CD本体+コントローラープロ×2+餓狼伝説3+KOF'94を3万円前後で売ります。プレイステーションとの交換でも可。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。 ③
(〒791―21 愛媛県伊予郡砥部町高尾田323 大西一彰)

▼交換・その他

●こちらのNEO・GEO CD本体+コントローラープロ×2+真侍魂+龍虎の拳2+餓狼伝説3+KOF'94をあなたのセガサターンと交換してください。まずはW葉書で連絡を。 ②
(〒959―04 新潟県西蒲原郡西川町曽根550 土田智明)

●こちらの3DOリアルFZ―1をあなたのNEO・GEO CD本体またはNEO・GEO本体+ソフト数本と交換してください。まずはW葉書で連絡を。 ②
(〒321―02 栃木県下都賀郡壬生町緑町2―20―22 菊地英夫)







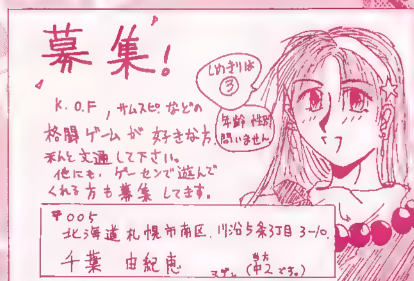


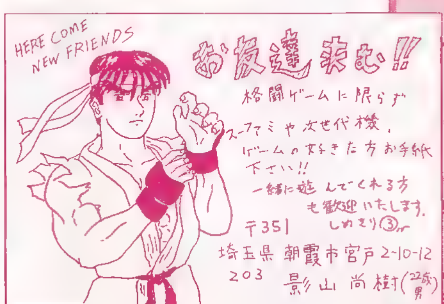
(熊本県 ハイパー十君)

お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント!さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1―11―4 新声社 ゲーメストアイランド係







郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

6681

差出有効期間
平成9年3月31日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

(受取人)
渋谷区恵比寿南3・1・8・9GM

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 住 所	〒(　　　) 都・道・府・県 TEL(　　　)　　―
フリガナ 氏 名	 年令　　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立　市立・私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

'96年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。	記入欄
学校説明会 当学院に興味がある学生を対象に学校説明会を開催しています。内容は、授業カリキュラムについて、授業見学、就職内定企業、入学試験の内容　倍率、学生イベント、募集要項など本学院に関すること全てです。また、各業界への展望や就職についてもコースアドバイザーが1対1でご説明します。参加希望の方は、右の欄に開催期間中の希望日時（所要時間約1時間半）をご記入下さい。	月　　日 時から
傾向と対策（一般入学試験対応） 模擬試験当日に直前対策講習が受けられる。また、結果は即日発行。	
模擬試験 一般入学試験対応の模擬試験です。成績優秀者は本試験時に受験科目（模擬試験で受験した科目）が免除されるという特典があります。模擬試験の評価は一切本試験の参考にはしませんので、一般入学試験の傾向を知るためにも、是非受験してみては如何でしょうか。また、何度でも受験することができます。	
一日体験入学 バンタン電脳情報学院では、毎月一日体験入学を開催しています。各コースは、1.ゲーム企画書コース、2.ゲームプログラムコース、3.コンピュータグラフィックスコース、4.CGアニメーションコース、5.ビジュアルクリエイトコース、6.デジタルサウンドコースの6コースです。各コースとも毎月内容が変更します。参加希望の方は、右の欄に希望するコース番号を記入して下さい。	

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームクリエイト専攻	シナリオ&キャラクターデザインコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	コンピュータグラフィックスコース	
	コンピュータアニメーションコース	
マルチメディア専攻	ビジュアルクリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	
昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒（　　　）　　TEL（　　　）　ー
フリガナ 氏　名	年令　　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退　卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

キリトリ線


VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE
カリキュラムが、進化する
限られた時間のなかでプロフェッショナルとして、
通用するための力を身に付けるためには、
無駄のない、限りなく実戦に近いカリキュラムが必要だ。
そのため、バンタンは業界のアドバイスの下、
毎年カリキュラムを構成し直しているのである。
一瞬、一秒を争うデジタル業界のなかで、
時代遅れのカリキュラムではプロは育たない。
業界と共に、バンタンのカリキュラムも進化を続けているのだ。
昼間部2年制
シナリオ＆キャラクターデザインコース
ゲームプログラムコース
コンピュータグラフィックスコース
コンピュータアニメーションコース
ビジュアルクリエイトコース
デジタルサウンドコース
昼間部4年制
ゲーム開発研究コース
'96年学校説明会 10/9(月)～10/31(火)
傾向と対策(一般入試対応) 10/1(日)
模擬試験 10/22(日)
バンタン電脳情報学院
0120-51-0505
150 渋谷区東3-22-14 9GM
バンタン電脳情報学院
ケンタッキー
京王自動車
庚申橋西
ベッカーズ
←渋谷
目黒→
JR恵比寿駅
西口
日比谷線
(バスターミナル)
駒沢通り
さくら銀行
'96年度入学願書受付中

核心のラストステージを
早くも公開!!

VIRTUA COP 2

バーチャコップ2

©SEGA

今号では、引き続きFILE 3、最終面となる舞台を公開するぞ。果たして、テロリストの野望とは…!?

TEXT／FRS-N.O

最初の分岐はFILE2!?

前回確認しきれなかったものので、今回ウラの取れたものがいくつかあるので、まずその辺から見ていきましょう。

各FILE内において、自分で分岐地点から先を任意選択することができるらしい、という話を前回で述べた。この分岐、まず現バージョンではFILE2の巨大客船の中にある。港から客船に入り、内部を進んでいくと、T字路に突き当たる。ここで少しの間スクロールは止まり、右へ行くか、左へ行くかの選択をせまられる。行きたい方向を決めたら、壁にかけられた案内板の行きたい側の板を銃で撃とう。これでセレクト完了だ。

とにかく、思いたったら撃てもしかしたら何か効果があるかも…

VC1にも所々に点在した各アイテム。もちろんVC2でも、このアイテムは継承されている。今のところ、前作から削除されたアイテムはない模様。一定数だけ撃てる貫通弾や、威力の高いガンや攻撃判定の大きくなるアイテムもある。中にはダメージを受けるまでずっと有効、といったものも存在したが、今回は残っているだろうか…!?

そして、VCならではのある特定地点に撃ちこむと効果を発揮する背景群も健在。

乱雑に放置されているドラムカン。もちろん、こういった物影から敵がどんどん現われるのだが、敵にだけ目を向けてばかりではいけない。たとえば、今例に出したドラムカンは、ときどき中にガソリンが詰まっていることもある。もし、それに発砲したら…炎上!爆発させることができる。この爆炎は一気に複数の敵を巻きこんで倒せるので、知ってると知らないとでは大違いといえよう。

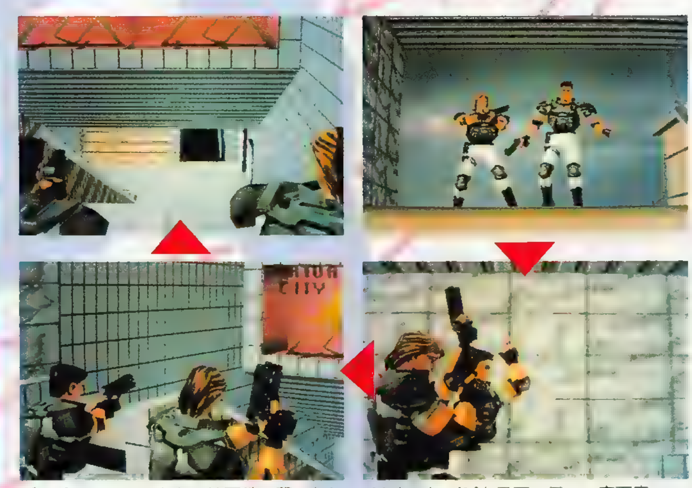
3ショットボーナス?コンボで稼げ

今回見せて頂いたバージョンのものは、一人のザコは一発の銃弾で倒すことができる。しかし、倒したばかりの敵にはまだやられ判定が残っているのである。倒した一発プラス、追い打ちの撃ちこみの計3発を一人の敵に入れるとボーナスが入る。これによって点稼ぎが可能となるわけだ。

さて、コンボショットといえば対を成すボーナス「ジャスティスショット」の存在も無視できない。VC1では、敵に当てず、相手の銃or手首付近を狙えば、ジャスティスショットというボーナスが入った。これを成功させれば5000点のボーナスプラス、敵のやられ判定を一発で消す効果がある。実はこのことは大したことないようで、実は大切。例えば、撃って倒した奴の真後ろにもう一人別の敵が潜んでいたとしよう。こういうシチュエーションのとき、普通に撃ったのでは、その敵にはまだやられ判定が残っているので次の敵を撃ちにくい。ジャスティスで倒せば、真後ろの敵をすぐに狙うことができるというわけだ。

といったところで、今回はここまで。次回掲載時には、完成バージョンのリポートができると思うのでお楽しみに。





バーチャシティのとある地下鉄の駅へとやってきた、レイジとスマーティ。宝石店で暴れていたテロリストの仲間たちは、地下鉄乗っ取りまで企てているらしい…。



すでに、地下鉄にも相当のテロリストたちが潜んでいた。



構内にまで、魔の手は伸びている。



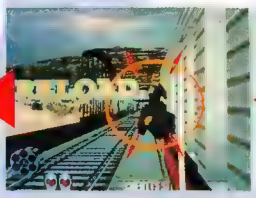
人質に当てないようにテロリストを撃て!!敵はリロードなんて待っちゃくれない。



車内から行ってはラチがあかない。VCたちは屋根づたいに進むことにした。



連結機を足場にテロリストが!!しまった、気付かれたか!?



逆側から回ろうとしたところ、窓からも敵が。一体何人いるんだ!?



再び屋根から進もうとすると…、



武装ヘリだ!!すでに別動隊に連絡を取りやがったか…。



ヘリをやり過ごし、再び車内に。なんと、連中は連結機を外して突っこんできた!!ここに何かあるのか!?

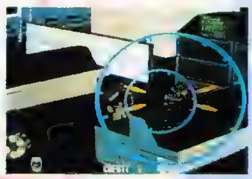


トンネル内にあやしい通風孔が…中には例のテロリストがいる。





こんなところで何を…?まぁいい、先へ進めば分かることだ。



何かをコントロールするための部屋らしい。とりあえず、ここの機能を止めなければ…。



巨大な渡り廊下。ここまで武装化しているとは、何を企んでいる!?





「秘密基地の中には超巨大飛行船が停留していた。テロリストたちの野望がついにその姿を現したのだ!!」。物語のクライマックスとなるラスト付近。核心にせまる!!（つづく）

ネオジオ期待のアクションゲーム続報

SUPER VEHICLE-001 METAL SLUG メタルスラッグ TM

見れば見るほどに細かい演出が、プレイヤーを戦場へと引き込むのだ。

担当:M.D.S.ージョッキー★笹岡

メタルスラッグの世界を垣間見る

前回、前々回で紹介しているので、もうみなさんおわかりかと思うが、「メタルスラッグ」は、チキチキ戦場アクションゲームなのである。

今回は、その見ていて楽しげなメタルスラッグの世界の住人たちのようすを、ちょこっとだけ垣間見てみようと思う。

発売を楽しみにしている皆さんに、メタルスラッグの楽しげな雰囲気が少しでも伝わってくれれば幸いだ。

ダイナミックな中にも、細かな所まで描きこまれたグラフィックの数々を、ぜひ堪能してください。

メタスラの住人たち

今回紹介するのは、メタルスラッグの中に登場する、敵兵士、捕らわれている味方兵士、一般市民の皆さんたち等々である。

この方たちの動きには、ちょっと目をみはるものがある。

たとえば敵兵士1人取ってみても、仲間同士でムダ話をしてる者、こちらの攻撃に対して逃げる者、向かってくる者、勇敢にも自機（メタルスラッグ）に、単身乗り込んで来て、手榴弾を投げてくる者までいて、こっちは攻撃しながらも、敵兵士の一挙手一投足に目が離せない、といった具合だ。

さて、敵兵士に負けじとばかりに、味方についてくれる捕虜の兵士たちも、なかなかの動きを見せてくれる。

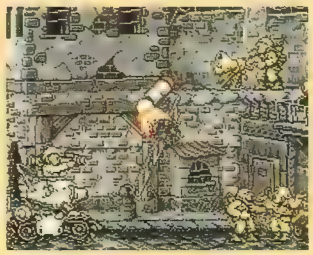
まず、捕虜の兵士たちには、なんと1人1人別々の名前が付いている！

これは捕虜を助け出したあとに、ステージクリアのときに見ることができる。1つのステージに10人からの捕虜がいるワケだから、名前を付けるだけでも大変だったろうに…。

中には変な名前のヤツとかがいたりして、なかなか面白いぞ。ぜひすべての名前を見られるよう、捕虜は1人残らず回収（救出）しよう。

しかし、捕虜たちは、必ずしも自機に助けを求めてくるとは限らない。中には、自機に攻撃されて、逃げ出してしまうようなダメな捕虜もいる

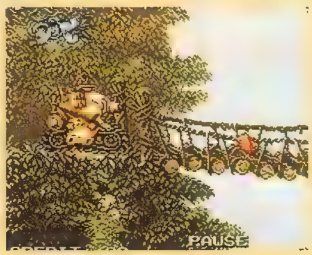
●メタスラの住人たち ～敵兵士編～



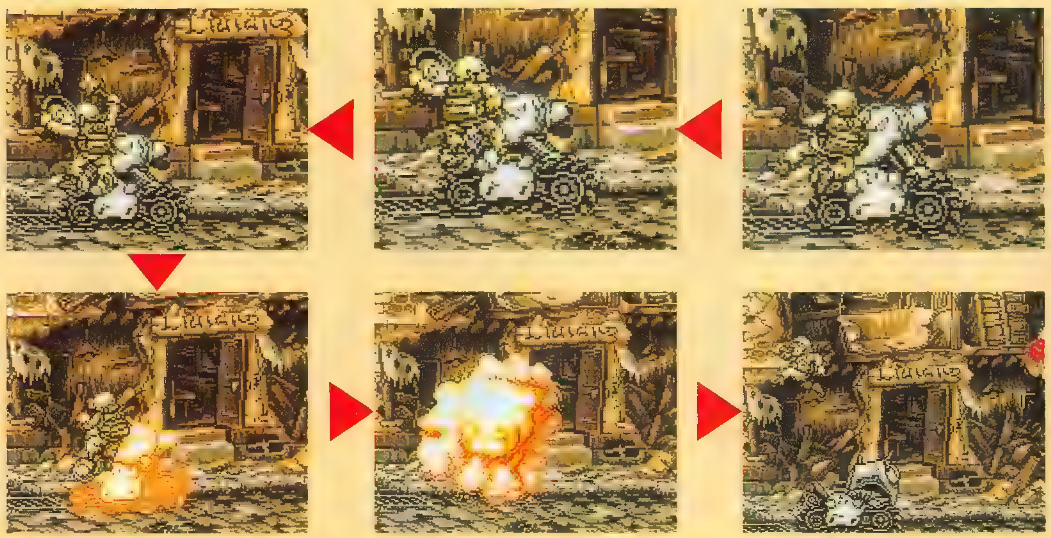
自機がすぐ近くまでせまってるというのに…ノン気なものだ。



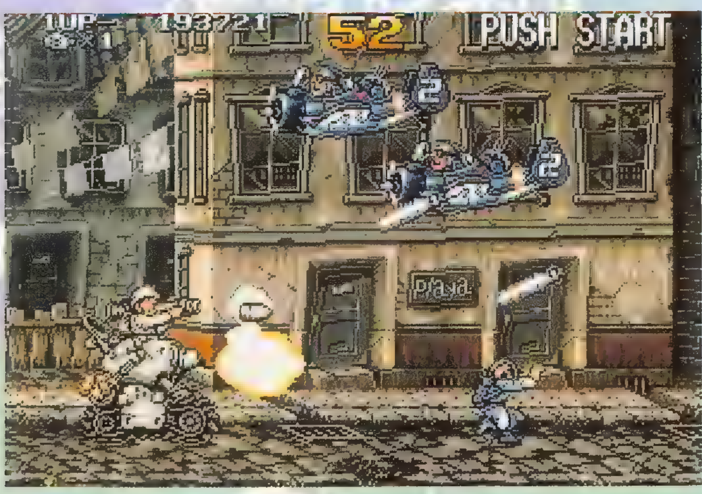
自機に狙われ逃げまどう兵士。



橋の下から自機を狙う兵。



勇敢にも単身自機に乗り込んでくる敵兵士の勇姿！それにしても、なんと細かい動作なのだろう。



「あれー！」逃げるなー!!それでも貴様日本男子か！



捕虜たちを助けるとこのように名前が出る。

のだ。なので、全員救出するのは至難の業とも言えよう。

捕虜の兵士は、助け出すと自機の援護攻撃をしてくれるようになる、というのは前回も言った。

この味方兵士は、2タイプあって、1つは、自機の砲頭に乗り込んで、バズーカ砲を撃ってくれるタイプ。

もう1つは、自機のまわりをオプションのように動き回りながら、手榴弾で援護攻撃をしてくれるもの。

この2つは、ステージごとにどちらになるのかが決まっている。

このうち、手榴弾を投げつけるタイプのヤツは、手榴弾を投げるだけでなく、実にさまざまな行動を取るので面白い。

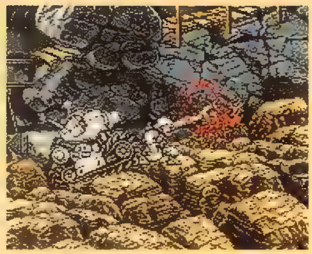
たとえば、3面の途中で、海上での戦いの場面。

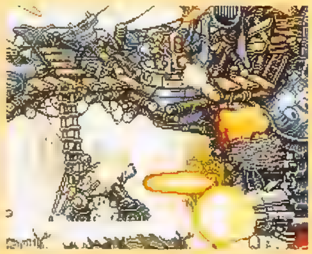
ここでは、味方兵士は空いている砲座にすばやく移動し、上空に向かって対空攻撃を加えてくれる。

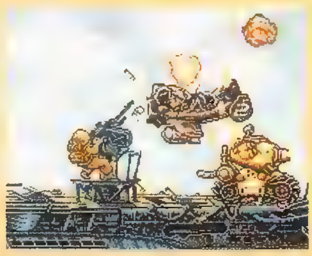
はたまた、ザコの兵士に自機が囲まれてしまってピンチのような場面。

こんなときは、手榴弾ではなく、接近戦用のナイフで敵兵士を攻撃してくれる。なんてカシコイヤツ。

●メタスラの住人たち ～味方兵士編～


ここぞとばかりに、手に持ったナイフでゲサリ。やりおる。


1面ボスの砲台を乗っ取り攻撃する兵士。


船上の砲台での攻撃。

町の人(物)にも目をくれてやろう

今紹介した兵士の他にも、町の住人たちが逃げまどう所や、道に駐車してある車をバキバキ破壊しまくるところ、街の街灯に虫がたかっている所などの見どころがたくさんあるのだが、すべてをお見せすることができなくて非常に残念ではある。

だけど、ここから先はプレイヤーのみなさん自身の手で見てみてもらうのが一番いいのではないかとも思う。

あとはみなさん、発売日を首を長くして待ってもらい、その目でたしかめてもらおう。

かんじんの発売は？

発売日のほうだが、前回10月ごろだとお伝えしてしまったが、実は、今のとこ発売日は未定、ということになってしまった。

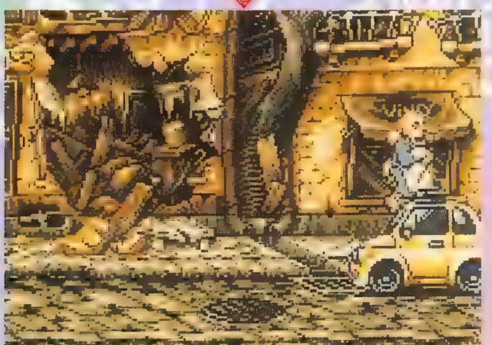
なぜかというと、これからさらに調整を加えて、よりスムーズなゲーム展開が望めるようにするとのこと。

もしかすると、前回お伝えした操作方法も、若干変わってしまう可能性もある。

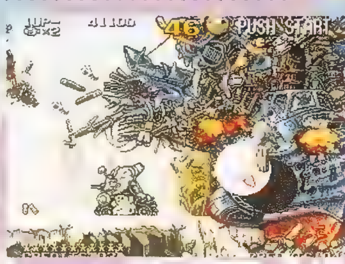
前回、操作方法はレバーでジャンプ&ふせ、ボタンABCDで上下左右にショットの撃ち分けだと書いたが、もしかしたらまた変更の可能性があるので、そのへんはご了承ください。

また、発売日などが分かり次第お伝えする予定なので、心待ちにしている人は期待してくれ。


オバサンの逃げるようすを連続写真で公開。


ほら、逃げてくでしょ。


違法駐車の車はすべて破壊だ。



早く発売してほしいね。

ゲーメストZ文庫の最新刊



オリジナル小説最新刊

夏休み最後の週、高校三年生の御剣征人は妹の真名を連れ、親友たちとともに街へ出た。その帰路、地下鉄にて彼を襲ったのは人肉を喰らう大百足の群れだった！　古代神話の戦神が次々と現世に転生する超スペクタクルロマン。最終(ラスト)神戦伝説(ラグナロク)ここに開幕！



幻世神話 ラスト・ラグナロク 第1巻

著者：三宅一明 With M2　カバーイラスト：此路あゆみ

定価590円（総256ページ）

秋の夜長はこれで乗り切れ！

ゲーメストが放つ、2冊のゲーム小説！もう感激の

大変好評発売中！

『ヴァンパイア ハンター外伝 モリガン編 ～紅い月の魔女～』



著者：嬉野 秋彦
カバーイラスト：河野 里佳／口絵＋挿絵：野中 健
定価570円（総224頁）

『ストリートファイターⅡ ウルティメット・タワーズ』①巻



著者：いさき玲衣
カバーイラスト＋口絵：ことぶきつかさ／挿絵：山田秋太郎
定価590円（総256頁）

まだ、買うのを思いとどまっていてここを読んでくれてる、君♡悪いことは言わないわ、試しに読んでみて♡

これからの気になるラインナップ

ゲーム小説
『ヴァンパイア　ハンター外伝　レイレイ編』（仮）　著者：美月ひな／イラスト：うたたねひろゆき
『豪血寺外伝　～お梅編～』（仮）　著者：未定／イラスト：未定

オリジナル小説
『神創戦記エクサイマーZEO』①巻　著者：大島栄次　With M2／イラスト：中村博文
『ジュエルヴァルキュリアー魔王ブロンディアの咆哮ー』①巻　著者：菊地たけし／イラスト：七瀬　葵

ゲーメストZ文庫

これからもゲーメストZ文庫から **目が離せない！！**

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

月刊 GAMEST EX

11月号 Vol.003

毎月21日発売
好評発売中
定価 550円
（税込み）

AMショー最速情報!

闘神伝2

期待の続編ついにベールを脱ぐ!!

ヴァンパイア ハンター

リッジレーサー レボリューション



巻頭特集! この冬期待のコナミ最新ラインナップ速報!
スナッチャー／ときめきメモリアル～forever with you～／ポリスノーツ／ツインビーミラクル

期待していいよ! お薦めソフト四選
DARK SAVIOR／プリンセスメーカー3／TETSUJINRETURNS
X-MEN～CHILDREN OF ATOM～

攻略特集! 一押し対戦格闘ダブル攻略!!
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／ZERO DIVIDE

ぶっちぎり先行攻略!! これでエンディングは目前だ!
レイヤーセクション／ウイザードリィVII～ガーディアの宝珠～
ソード&ソーサリー／エクゼクター／PHILOSOMA
リグロードサーガ／シャイニングウィズダム／魔法剣士レイアース ほか

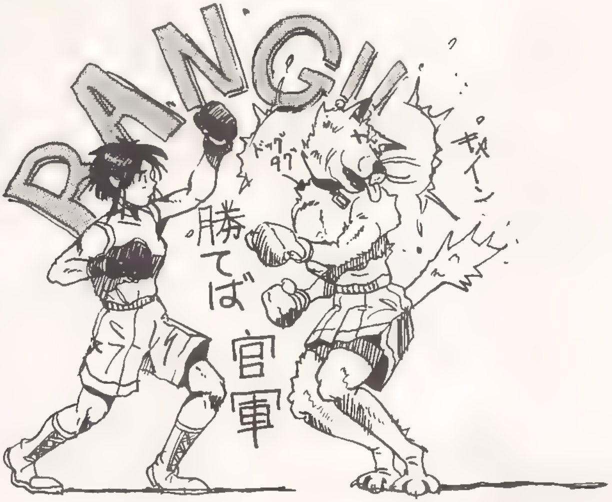
発売まで待ちきれない新作ソフト情報一挙満載!
戦闘国家／シムシティ2000／海底大戦争／プライムゴールEX／スーパーリアル麻雀グラフティ
豪血寺一族2～ちょっとだけ最強伝説～／メタルジャケット ほか


BANPRESTO
火を吹く銃口！飛び交う銃弾！
手に汗握る、近未来アクションウォーズ!!
多様な武器！多彩な攻撃！
銃弾の嵐をものともせず、二人の戦士が駆け抜ける！
いまこそ時代の救世主になるべく、トリガーを引け！

平成７年10月30日発行（毎月２回15日、30日発行発行）　第10号第20号通巻154号
昭和62年10月30日第３種郵便物認可

1995
試験に出して欲しい
実践 ゲーム単語
777

でも本当の単語数は何語あるのか数えてないの。よって７７７という数字はフィクションです。
実在のふろく、単語集とはなんら関係ありません。



ゲーメスト１０月３０日号超特別付録



ゲーセン用語

お手をしない犬とかけてゲームセンターと解く。してその心は、芸せん

■あ行

インストカード

インストラクションカードの略。ゲームのプレイに必要な最低限の情報が乗せられているカード。筐体の脇や上に貼ってあるのがそれ。

お子様

ゲーセンに出入りする子供たち。一般に彼らは勝つことばかりに執着するので、ひたすら単調に強力な技をガンガン重ねてくる。これらの戦法をお子様戦法といったり、そのような闘い方をするプレイヤーを、年齢に関係なくお子様プレイヤーと呼んだりする。

が、得てして人のプレイをお子様だのなんだのいう人に限って、本人の腕もたいしたことなかったりするのが世の常である。人のことをとやかくいうのは自分を振り返ってから。大原則ですな。

■か行

解説君

いわゆる他人の背後にはりついて人のプレイをとやかく寸評してくださっちゃう方々。

不思議なことに地声のでかい人が多く、声の大きさに比例して周囲の迷惑度がはねあがってゆく。「稼ぎ甘いなー」とか「普通、パンチ入ったんなら4段はつなげるもんじゃない?」なんて勝手なことを言ってくれる。

ただ、本稿担当者は以前に小声でひたすら一人でブツブツいい続ける男一匹解説くんにはりつかれたことがあり、これはこれで相当怖かった。いずれにしろ、人のことをとやかくいうのは自分を振り返ってから。大原則だってば。

ギャラリー

ゲームの順番待ちや人のプレイを見たりしている見物人の人たちのこと。

新作ゲームなどにつくことが多く、彼らを沸かせようとちょっと派手なことをしたりするのをギャラリー受けを狙う、などという。

筐体

普通のゲーセンに置いてある、あのゲーム台のことである。きょうたい、と読む。

最近は画面が45度ぐらいの角度で持ち上がっているアップライト筐体が主流だ。

ちなみに体感ゲーム機やドライブゲーム機は大型筐体と呼ぶ。

クレジット

直訳してしまうと信用となるが、信用組合といった感じの、お金のやりとりも意味する。

ゲーム用語としての意味はお金を入れてプレイできる回数のこと、もしくは投入されているお金そのものを指す。

大抵画面右下に表示され、残り回数が分かるようになっている。また、普通は1コイン1クレジットだが、大型筐体などでは2コイン1クレジットというのもある。

ちなみに日本は1クレジットあたりの単価の高さでは世界でもトップクラスである。

コスリ

ボタンをツメなどでガーっとこすり、連射スピードをあげる方法。当然ボタンや筐体が傷むため、お店の側としてはいやがるところが多い。最近は、連射装置を取り付けているゲーム機や、ゲーム自体に連射が設定されているものもあり、ほとんど見かけない。

■た行

直営店

ゲームメーカーみずからが営業している店。比較的敷地面積が広いところが多く、特殊な大型筐体や、そこでしか配られないメーカー販促物とかが置いてあったりする。当然新作の入荷も早い。

セガのハイテクセガ、ナムコのプレイシティーキャロットなどが有名なところ。

■な行

飲み込まれる

筐体にコインを投入したにもかかわらず、クレジットが入らず、しかもコインも戻ってこなくなってしまうこと。こうなったら店員さんに言って、クレジットを入れてもらおう。



■は行

ピアノ撃ち

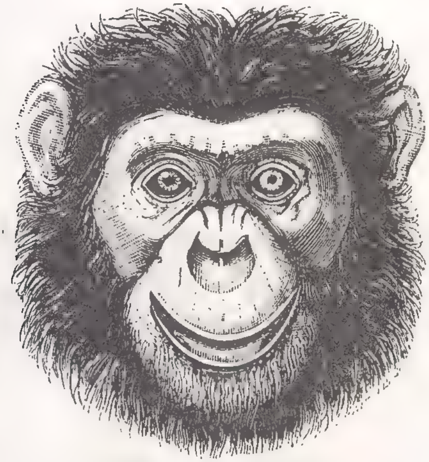
連射テクニックの一つ。人さし指と中指で交互にボタンを連打する。ピアノを弾くさまに似ているからこの名がついたといわれるが、私の知る限り、あんなピアノの弾き方をするやつあ地上に存在せんと思う。

同様の不満を持つ同志が多数日本国内に潜伏していると思われる。

■ま行

メンテナンス

筐体の手入れのこと。モニターの色がおかしかったり、レバーがふにゃふにゃだったり、というのはお店側のメンテナンスが悪い証拠。なるたけメンテのしっかりしたお店で遊びたいものだ。特にピンボールなどはメンテナンス一つでゲーム性そのものが変ってしまうので注意したい。





業界用語

なんかぎょうかい？

■あ行

アミューズメントマシンショー

通称でAMショー。業界の人は主催者を冠して、JAMMA（ジャマ）ショーと言う。JAMMA、日本アミューズメントマシン工業協会主催の業者向けアーケード新作展示会。

冬のAOUショーに対し、夏のAMショーというのが業界の恒例行事であったが、最近は9月に開かれることが多い。3日ぐらいの期間で開かれ、最終日は有料一般公開される。ゲーメストもブースを出すぞ。会場は幕張メッセ。

インカム

アーケードゲームはお金を入れなければプレイできない。この投入されるお金のことをインカムというのだ。転じて売上のことを称したりもする。オペレーターの人やメーカーの営業サイドの人にとって、そのゲームを評価する基準となる数字である。

AOUショー

こちらは2月位に開かれることが多い。AMショーはメーカーサイドが開くショーだが、こちらは全日本アミューズメント施設営業者協会連合会、つまりゲームセンター経営者や流通関連業者の主催である。こちらでもゲーメストはブースを出す。勤勉だねえ。これも会場は幕張メッセ。

オペレーター

この業界でオペレーターというのは各ゲームセンターの経営者、店長などの実際に基板を購入し、お店に置く人たちのこと。この人たちが基板を買うか買わないかを決めるわけで、ヒットゲームを読み間違えると入荷数が少なくてインカムを他店にとられてしまったり、逆にスカをつかまされてさっぱり儲からなかったり、ということになる。

■さ行

新風営法

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律、というのが正式名称の風俗業界に対する法律。ゲーセンは法律上風営法の対象となるのだ。年齢により入場時間制限があったり、午前0時までしか営業できないのはそのためである。また、地域によっては病院や学校の近くで営業することもできないのだ。

■た行

ディストリビューター

　一般の流通でいうところの問屋にあたる。メーカーからディストリビューターに、ディストリビューターからオペレーターに基板が流通するわけだが、例外もある。直営店である。これに対してはメーカーから各地区の営業所を通して納品されるのだ。

　ちなみにこのディストリビューター、実はメーカーもかねているところが多い。アトラスなどがそれにあたる。

■ら行

ロケテスト

　メーカーが新作を開発中に何度か実際に店にだすこと。それによって、バグはないか、ゲームバランスは適当か（これは各プレイヤーのプレイ時間などである程度判断できる）などをチェックしてゆくのだ。開発者がもっとも緊張する時でもある。

　また、このロケテストを行う店はメーカーごとにだいたい決まっており、知っている人はマメにチェックしている。



シューティング用語

中央林間っていいよね。終点グー！

■あ行

撃ち返し

　シューティングで敵を破壊した際、爆発と同時に弾を撃ってくること。

　こう書くとなんてことなさそうだが、実際には敵を破壊するたびに弾数が増えて行くのだから相当しんどい。1985年のコナミのグラディウスの2周目に登場するものがルーツだろう。一般に後半の面になると登場。

オプション

　コナミのグラディウスシリーズで登場したパワーアップ。自機のそばをついてきて、一緒に攻撃してくれる一種の分身。これ以降似たようなタイプのパワーアップが多く現れた。

■か行

キャラクターオーバー

　いわゆるちらつき。マシンの能力を超えた数のキャラクターを画面に表示させようとして起こる。あるいは、同じ理由で本来出現するべき敵やアイテムが出なくなる現象。

　また複合的に、画面上の敵キャラの動きが突然おそくなったりもする。最近のアーケードマシンはかなりの性能を誇るため、あまり見かけなくなった。

切り返し

　敵の弾を引き付けつつ移動、ある程度引き付けたら弾のあまりない反対側にスッと移動すること。

　シューティングの基本テク。

■さ行

シューター

　シューティングを何よりも好むゲーマーをこう呼ぶ。特にうまい人をA級シューターなどと呼ぶことがある。上級者の弾よけは見切っているんだか、単なる勢いなんだかよくわからないぐらいに鬼気迫るものがある。

装備

　自機の攻撃・防御の種類とその状態。

　段階的に威力を増す前方ショットやミサイル、レーザーやブラスターなどゲームによりさまざま。また、シールドの防御範囲や耐久数なども装備の要素である。アイテムを取ることによりパワーアップしていくのが普通。



■は行

ハリツキ

敵の出現時、攻撃の合間などをついて思いきりくっつき、速攻で相手を倒してしまうこと。

画面上に表示されるショット数の関係で、多くの弾を撃ちもらしなく当てることができる。敵の正面、もしくは弱点に重なり、ひたすらショットを打ちまくる。

ホーミング

敵を追尾する武器。撃てば自動的に敵を追いかけてくれる。現実の兵器ではミサイルだが、ゲームの世界ではミサイルに限らずレーザーまでもが敵を追尾してくれる。

ボム

地上攻撃の装備を指す場合と、一撃必殺のボンバーを指す場合とがある。ボンバーというのは広範囲の敵に一発で大きなダメージを与えるもの。一般に敵の弾を消す効果もあるため、緊急回避的な使い方もできる。普通3発程度のストックがある。

■ら行

ランク

ゲームセンター側が客層に合わせて、あらかじめ決めておく基板のゲームランクと違い、ゲーム中たえず変動するもの。

これは同じゲームでも装備やプレイヤーの腕によって、敵のカタサ（耐久力）、弾の数、出現する敵の数を調整し、下手な人にはやや控えめの、上手な人にはやや強力な攻撃をしてくるというもの。たいていのシューティングゲームにはついてる機能だ。

難易度が変動する要因はいくつかある。難易度が上がる要因としては、自機がパワーアップする、ノーミスのまま後半の面まで行く、ほとんどの敵を撃ちもらしていない、連射の速度が速い、などがある。逆に難易度の下がる要因はミスする(死ぬ)、パワーアップアイテムを逃す、敵をほとんど逃がしてしまう、などがある。上級者になると、このシステムをうまく利用するため、わざとパワーアップアイテムを取らなかったりして難易度を調整し、ボス戦にのぞんだりする。



対戦格闘用語

締切は今晩中！？大変！書くぞぅ

■あ行

相打ちOK

自分の出した攻撃と相手の攻撃がぶつかりあい両者ダメージをうけて痛みわけになってもよい状態のこと。具体的には相手よりも体力ゲージが圧倒的に有利で、相手の攻撃をだまってガードしているより、たとえ相打ちになっても一発でも当てりゃ勝てるよ、という状態や、たとえ相打ちでもこちらの与えるダメージのほうがはるかに大きな場合などがそれにあたる。この逆が「いつでも死ねる状態」である。

足クセが悪い

やたらに足払いを使用するプレイヤーや足技の強力なキャラをこう呼ぶ。

初代ストⅡのチュンリーなどが代表的なキャラだろう。

足払い

しゃがんでのキック攻撃全般を足払い攻撃と呼ぶ。

相手が転んでも転ばなくても足払いという。

あわせる

相手の出してきた技に対しカウンターでこちらの技をぶつけること。当然こちらが一方的に勝てる技を出すのが基本。

■か行

カウンター

相手の技に自分の技をあわせて、相手の技をつぶすこと。ゲームによっては相手の攻撃の出がかりにこちらの技をあわせると、カウンターダメージとして通常より大きなダメージを与えることができるものがある。

隠しコマンド

インストカードや雑誌などに、最初は載っていない必殺技のコマンド。また、初期設定されていないフィーチャーやキャラクターを出現させるコマンドを指す。

ゲーム発売後、一定期間たってから雑誌などで発表になる。これも当初は、最初から明かさない時間経過を修練期間とし、より強力な必殺技や楽しみを授けるインターバルと考えられていた。しかしエスカレートするに従い、ゲームの勝敗が情報戦と化す要素も含み、「知らないと勝てない」状態を生み出すに至った。

重ね
相手が起き上がろうとしているところに飛び道具などの技を重ねるように出しておくこと。
たいていの場合、相手はガードするしかなく、有利に闘いを進める手段の1つと言える。

空ジャンプ
ジャンプした後、何も技を出さず、そのまま相手の前に着地し、投げちゃったり足払いにいくこと。
一種のフェイントなのだが、CPU相手でも意外と有効だったりする。

キャラ勝ち
プレイヤーの腕というよりは、明らかに使用キャラクターの性能差で勝っているさま。強い、弱い、だけでなく、特定の組み合わせにより相性のいい、悪いもある。
ただし、得てして負けた後、キャラ負けだよな的な言い訳をする人に限ってどう見ても腕の差というケースが多いのもまた事実。

キャンセル
通常技が出ている間に必殺技のコマンドを素早く入力すると、通常技が相手に当たった直後に、いきなり必殺技が出るというもの。ただし、どの通常技でもいいわけではなく、これのできる通常技はあらかじめ決まっている。またダッシュを途中でとめたり、通常技から通常技につなぐキャンセルも存在する。
どうしてそうなるのか?という点については文章では説明しにくい。ゲーメストムックのヴァンパイアハンターとストリートファイターZEROの巻頭に詳しく書いておいたので、申し訳ないがそちらを見ていただきたい。
もともとはストIIでリュウがアッパーを出した後にすばやく昇龍拳を入力すると、アッパーからいきなり昇龍拳へとつながってしまう、という現象、いわゆるアッパー昇龍の発見により生まれてきたテクニック。開発サイドが狙って作ったものでなく、偶発的に生じたものだったのだが、今や対戦格闘にはなくてはならないものになってしまった。

屈辱技
あまり実戦的でなく、やられた相手を「なんでこんな技でやられるんじゃー」と自己嫌悪に陥れてしまう技のこと。
フィニッシュブロー、いわゆるとどめの一撃として使うのが理想的。最近の例ではヴァンパイアシリーズのビクトルのケツアタックシリーズ、ストZEROの春麗の攻撃力のある挑発、いわゆるゴメンネチョップなどがそれにあたる。

削り
たいていの対戦格闘ゲームの必殺技はガードしても多少の体力を奪われてしまう。これのことをケズリ、というのだ。

硬直
どんな技でも出したあとしばらく動けない時間というのが存在する。それが硬直だ。
必殺技の飛び道具を放った後、大パンチや大キックの後など、一般に技の攻撃力が上がるのに比例して硬直時間も長くなる。いわゆるスキである。

コマンド
必殺技などを出す際に入力する、レバーとボタンの組み合わせのこと。下から右（相手方向）にレバーを回してパンチボタンという波動拳コマンドなどはあまりにも有名で、ああ、そのキャラは波動コマンドで技でるよ、などというふうに言ったりもする。最近ではみんなコマンド技にもなれてしまい、ストII当時通用した、「コマンドが入んなくてこまんどー」というギャグが使えず個人的には少しさみしい。チェッ。

■さ行

誘う
なんらかの技を出し、相手の反応を誘い、そこを攻撃する戦法。対CPU戦で、小足払いなどを連打、近づけないと判断したCPUがジャンプで跳んできたところを対空技で落とす、というような感じの戦法のこと。

ストロングスタイル
徹底的に勝ちにこだわるプレイ。決して派手なことはせず、確実にそして徹底的に勝つのに有効な戦法のみを使用し、相手の体力を奪っていく。
語源はもちろんあの燃える闘魂の人のポリシーであり、ということはルーツはカールゴッチであり華麗なアマレスじこみの技であり、ドイツである。なんかカッコイイなあ、おい。

先行入力
ラウンドスタート時や、ガード中、ダウン中などにあらかじめコマンドを入力しておき（主にレバー操作部分）、それらの状態がとけると同時に技を出せるようにしておくこと。タメ技などは常にタメておくようにしよう。

■た行

対空技
ジャンプで跳びこんできた相手を確実に打ち落とせる技のこと。上昇型の派手な必殺技から単なるジャブまで、キャラクターによってさまざま。これが弱いキャラはけっこうつらいものがある。

つなぐ
ある技からある技に連続技になるようにつなげること。または、連続技にならなくても、とりあえず相手に反撃のスキを与えないように技を次々に出すこと。

木偶（デク）
連続技の練習に使うキャラのこと。自分で乱入して2P



側の無抵抗なキャラを相手に連続技や複雑なコマンドの練習をする訳だが、その際使用されるキャラのことをデクと呼ぶのだ。アタリ判定の大きなキャラが使用されることが多い。

投げ

相手に近い間合いの場合、レバーと何らかのボタンの組み合わせにより相手を投げてしまうことができる。ガード不能な技。

格闘ゲームは基本的に相手に多くのダメージを与えたほうが勝つ。しかし、完璧な防御（ガード）ができれば、体力が減ることはない。これを覆せるのが必殺技による「けずり」と、この「投げ」である。打撃系の技はガードし続けてられても、投げ（つかみ技）は防御不可能。接近しなければならないリスクもあるが、大きなダメージを奪い、相手を転ばせることができる。

ちなみにくらい投げ、というのは相手のジャンプ攻撃を受けた後、素早くレバーとボタンを入力、相手が着地した瞬間をねらって投げてしまうというもの。技をガードした後でもくらい投げは可能である。くらい投げをされないためには、なるだけ低い打点で攻撃をあてるのがコツ。

■ま行

メインキャラ

自分が主に使用しているキャラ、または一番勝ちをねらえるキャラのこと。とりあえず使えるキャラのことをサブキャラといったりする。

めくり

正面から跳びこんだにもかかわらず、攻撃判定が相手の背中側にいってしまいガード方向が逆になる現象。

至近距離で相手を跳び超えるように技を出すのがコツ。無論ほんとに跳び超えてしまっては意味がない。狙ってやられるとかなり混乱する。

■ら行

連続技

最近ではコンボという呼び方もする。すべてのキャラは、敵の攻撃をうけると、くらいポーズという状態になる。このくらいポーズが出ている間は一切の操作を受けつけなくなる。レバー操作も受け付けない以上、当然その間ガード不能状態になるわけだ。

その状態は小、中、大と攻撃力が上がるにつれ長くなる。そのため、このグラフィックが消えないうちに次の攻撃がヒットすればその技をガードすることは不可能である。こうやって、敵をガード不能の状態に追い込み、すばやく技を繰り出しダメージを奪うのが連続技である。

連続技を理解するうえで一番わかりやすいのが小パンチ、あるいは小キックの連打によるものだろう。これは単に相手に密着して小のボタンを連打していれば連続技、コンボになってしまうというもの。しゃがんでの小キック連打などは実戦でもしばしばみられるものだ。

この理屈は簡単。パンチもキックも小、中、大の順に技の出ている時間が長くなる。小ボタンで出せる技の時間だと、接近すれば相手のくらいポーズがとける前に次々と次の攻撃を叩き込めるのだ。

一部でキャンセル技と混同している記述も見かけるが、必ずしも技をキャンセルさせなければ連続技にならないわけではないので、同じものという解釈は適当ではない。

リバーサル

もともとはストⅡでリュウ、ケンが転ばされたあと、起き上がるまでに（つまり寝ころがっている間に）昇龍拳コマンドを入力して、起き上がる瞬間にコマンド入力が完成すれば、起き上がると同時に昇龍拳が出る、というものだった。

寝ころんでる間と起き上がりのモーションが出ている間は、敵の攻撃をくらわない（攻撃力のない無敵）。つまり、その後スキなく、当時は上昇中完全無敵（攻撃力のある無敵。相手が技を当ててきても一方的に勝つ）だった昇龍拳





につなげば、もっとも攻められやすい起き上がり時に無敵から無敵につながり、まったく相手につけいるスキをあたえない。つまり起き上がりを攻めてきた相手を逆に返り討ちにする。これがリバーサルの基本的な考え方である。

　これはすなわち、寝っころがっているグラフィックから直接、技のグラフィックにつなげることを意味する。一瞬でも通常状態のグラフィックが表示されたらアウト。そのタイミングは30分の1秒レベルで調整しなければならない



アーケード全般

ぜんじさんのパンツ略してぜんパン

■あ行

アーケードゲーム

　すべてのビデオゲームの歴史はアーケードから始まった。1971年アメリカで発売された、コンピュータースペースというアクションゲームがすべてのビデオゲームのルーツであるというのが、一種の定説となっている。

　が、発売台数、知名度などから考えても翌年アタリが発売したポンがこの業界が誕生するきっかけであったといえると思う。これは左右にプレイヤーが上下にのみコントロールできるバーがあり、それを使ってボールを打ちあう、というコンピューターテニスというか卓球というか、そのようなしろものだった。

　この大ヒットによりアーケードゲームの歴史、しいてはビデオゲームの歴史はスタートしたのだ。

　アーケードという言い方はアメリカのショッピングセンターの店先などに置かれたのが由来と言われている。

アイテム

　シューティングゲームなどで特定の敵を撃つと現れる。たいてい丸かったり四角いパネルにいかにもそれ的な文字が書かれていて、取るとパワーアップ、得点などの効果がある。アクションゲームなどではライフの回復などの効果のあるものが多い。

　ここらへんはナムコのギャプラス、コナミのツインビーなどがルーツと思われる。

　ちなみに本稿の担当者は生まれて初めてツインビーをプレイしたとき、画面上方よりふってくるパワーアップベルを必死に避けまくった微笑ましいエピソードの持ち主である。

アミューズメント

　直訳すると娯楽。最近ではゲームセンターのことをアミューズメントセンターと呼んだりするが、それって娯楽の殿堂と訳せないこともないよなあ。

アルゴリズム

　もともとはコンピュータのプログラムの用語。ある問題をどういう手順で解決していくのか、という考え方の流れのこと。それを具体的にC言語やらなにやらのコンピュータ言語で書いて行くのがプログラムである。

　川があって猫が渡れなくて困っていたとしよう。この問題を解決するには猫を対岸に渡してやれば解決する。問題と目的がこのようにはっきりしたら、そのやり方を考える。それがアルゴリズムである。

　ただし、この場合も含め解答はいくつもある。川に橋を渡してもいいし、抱えて橋のある場所まで連れてってやってもよい。あるいはケツをけっとばして川にほうりこみ、努力と根性で泳げるようになるまで鍛え上げてやるのも手だろう。

　このように一つの問題の解決にもいくつかの解答が存在する。そのなかでベストと思われる方法を見つけ出し、プログラムに置き換えてやるのがプログラマーの仕事である。

　さて、これらの意味が転じて対戦格闘ゲームではCPUの戦法やクセなどを、シューティングやアクションでは敵キャラの動きなどを敵のアルゴリズム、という。この場合、プレイヤーを倒すという目的のための敵キャラの考え方、動き方という意味になる。敵の思考ルーチンなどという風にもいうことがある。

安全地帯

シューティングゲームなどで、敵や敵の弾の絶対に来ない場所のこと。当然そこにいれば絶対に死なないわけである。略して安地、アンチなどという。一般にはボス戦などに存在する。

極上パロディウスで、あるヤンキーのお兄さんが安地を発見。ゲーセンでその安地に自機を入れた後、余裕を演出するためにタバコを一服しているのを本誌ライターが目撃。以後その安地がヤンキー安地と呼ばれるようになるのだが、編集部外の人達はまず知らんだろうなあ。

熱い

非常に盛り上がっている状態、夢中になれる要素などに対して用いる。このゲーム弾避けが熱いよ、などと使う。またシューティングではやたら多くの弾が出てくるものを熱い、弾をなんとかぎりぎりでよけたりするのをヒヤリとした、というニュアンスで寒い、といったりする。

一発死に

ライフ制アクションゲームなどで、どんなにゲージが残っていようとも、いきなり死んでしまうこと。穴に落ちるなどというのが一番多いパターン。トホホ。

またライフゲージのない、一発弾が当たると死んでしまうシューティングゲームなどを一発死にゲーといったりする。

イメージトレーニング

実際にゲームをプレイせず、ゲーメストなどを読みつつ、頭のなかでゲームのプレイを再現したりして、さまざまなシチュエーションでのプレイをこなしてゆくこと。自分の動きを客観的に判断するのにも適している。一流スポーツ選手なども取り入れている方法で、結構効果がある。

永久パターン

なんらかの条件によりゲームオーバーにならず、いつまでもゲームが続けられてしまうこと。もちろんそんな状態が意図的に用意されているはずもなく、たいていはバグかプログラムのちょっとしたスキをつくような形で行われることが多い。シューティングのボス戦、タイマー制のゲームなどに起こりやすい。

またシューティングなどで死ぬと一度面の最初の方にもどされてしまう、などというもので途中1upできるポイントがあったりするともう死んでは1upの繰り返しで永パ決定である。

エクステンド

シューティングゲームやアクションゲームでは自機や、プレイヤーキャラはたいてい最初は3機でスタートする。これが一定の点数を超えたりアイテムを回収したりすることにより1機増えることをエクステンドという。シューティングゲームの元祖ともいえるスペースインベーダーからすでに採用されていたシステムだ。

最近では少なくなったが、ある一定の点数でなんどでも機数が増えるものを~エブリというような呼び方もする。例えば5万点ごと、5万、10万、15万と残機が1機づつ増えてゆく場合、5万点エブリというようにいうのだ。

ちなみに1UP、ワンナップなどというのはエクステンドと同じ意味。一般には1UPといったほうが通りはいい。

■か行

カウンターストップ

得点のカウントがそれ以上いかなくなってしまうこと。略してカンストなどと呼ばれる。つまり理論上得られる最高得点ということになる。9999999点などという数字が多い。

たいていのゲームではそれなりの桁数の得点を用意しているため、そうそうできるものではない。しかし、テトリスのように、カンストさせることが最終目標的なゲームも存在する。

基板

アーケードゲームはすべて基板というICなどがむき出しになったボードの状態のもので販売される。Print Circuit Board、PCBなどという呼び方をすることもある。コンピュータの心臓部であるCPUも、コンシュマーでいうところのカセットにあたるROMもすべてこの1枚のボードにつめこまれているのだ。最初からカセットが差し込まれて発売されているスーファミみたいなものである。

あとは、これに電源とモニターとコントローラーを与えてやればいい。その役割をするのが筐体である。

ゲームレベル

ゲームの難易度のこと。基板のディップスイッチで6段階ぐらいの調整がきく。

店の判断で好きな難易度が設定できるのだが、プレイヤーとしては、低いほうがありがたい。

コンシュマーゲーム

家庭用マシンのゲームのこと。スーファミもプレステもサターンも本稿担当者（オレだ）が同級生をやるためだけに購入したPCエンジンもすべてコンシュマーマシンであり、それらで遊べるのがコンシュマーゲームである。ちなみに直訳すると消費者ゲーム。なんのこっちゃ。

コンティニュー

ゲームオーバーになったあとも、お金を追加してゲームオーバーになったところから続けてプレイすること。インカムを上げるという効果もある。これによりムズカシイゲームもマネーパワーによりクリアが可能になるのだが、ゲ

ームによっては、コンティニューでは本当のエンディングは見れなかったりする。また、カプコンなどの対戦格闘ゲームではコンティニューするとスコアの下2ケタにコンティニュー回数が表示されてしまう。

ちなみに、最近ではコンシユマーでも当り前になったこのシステムだが、昔のゲームにはこんなものついてなかった。

コンパネ

コントロールパネルの略。筐体にあるジョイスティックやボタンのついたあのパネル部分のことである。

ゲームによって使用するボタン数が違うのでこのパネル部分を交換したりボタンを取り外したりして対応するのだ。

ちなみに家庭で基板を遊べるように電源やビデオ出力をつけたものは、コントロールボックスと呼ばれる。

■さ行

作業

ゲーム中に同じような動作を繰り返し行うこと。

単純作業のように見えるそのさまはとてもゲームプレイをしているとはいえないのでこう呼ばれる。

こうなるのは、自分でそういう攻略パターンを見い出しプレイする場合と、ゲームそのものの自由度が低く、ひたすら同じことの繰り返しをやらされるハメになる場合の2種類の状況のどちらかの場合である。特に後者は相当つらいものがある。

CPU

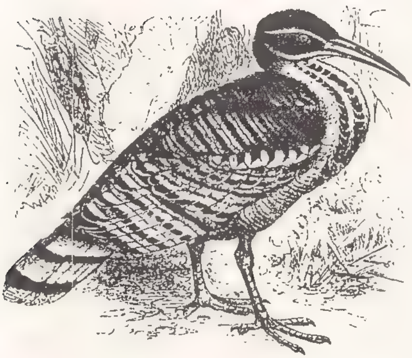
セントラル・プロセッシング・ユニット、中央演算処理装置のこと。コンピュータの心臓部であり、このチップで0と1の2進数による計算を行い、コンピュータはさまざまな仕事をこなしてゆく。転じてビデオゲームの世界ではコンピュータがプログラムで動かすキャラクターをさす。対戦格闘ゲームで1人プレイのことを対CPU戦というのはコンピュータのあやつるキャラとの闘いということである。

実写取り込み

実際の人間の動きをカメラで撮影し、それをキャラクターとして使用するもの。

ちょっと聞くとかなりリアルなものになりそうだが、実際は対戦格闘ゲームで要求される派手な動きを生身の人間が再現しようとしてもむりがあるわけで、実際ミョーなノリのものが多い。

ただ太平洋をはさんだおとなりさんのメリケンでは大人気のジャンルで、日本じゃイロモノゲーあつかいだったモータルコンバットが3まで発売される大ヒットとなり、映画化までされてしまった。むこうの人間にいわせるとなぜこれが日本でヒットしないのか理解に苦しむそうだ。個人的には、一度やつらとじっくり話し合う必要があると思うが、どうか?



スコア

ゲームで得られる得点のこと。自分のゲームの実力が純粋に数字として表されるもの、それがスコアである。スポーツなら試合に勝つことや、より早い記録を残すことが自己の強さの証明であるように、ビデオゲームではより高いスコアが強さの証なのだ。そのおかげでインベーダー以降、腕に自信のあるプレイヤーたちはより高いスコアをめざし競いあってきたのである。

スコアラー

より高いスコアを目指し日夜切磋琢磨している人たち。全国1位のスコアをもっている人を全1スコアラーと呼び、そのクラスのスコアラーのプレイはもはや芸術的というものが多く、そうとうの練習と研究、そしてひらめきがなければなれるものではない。

人並み以上の反射神経と根気強さ、コツコツとした積み重ねのできる人、また負けず嫌いであることなどがスコアラーに要求される条件である。

また、スコアラーはハイスコアを出したさいのネームエントリー用に専用のスコアネームを持っている場合が多い。ゲーメストライター陣のペンネームの多くはスコアネームをそのまま使用している。

余談になるがゲーメストライターの一部で一時偽スコアネーム入れというのがはやったことがある。これは不本意なスコアに終わってしまった時に、勝手に人のスコアネームをエントリーしてしまうという、悪質なんだかただのマヌケなんだかよくわからないいたずらである。あるとき神田駅そばのゲームセンターに行ってみたら、あるゲームのハイスコアリストの10位から6位まで、そのゲームがきらいなのでプレイしない宣言していたライターのスコアネー

ムでうまっていた、なんてことがあった。なんだかねえ。

スパる

うまい人のプレイを見て、その攻略パターンやテクニックを覚えること。スパイする、の略。

3D

スリーディーと読む。3ディメンション、つまり3次元のこと。縦と横に加え高さもある、立体的な世界のこと。変な例だが、写真に写っている飛行機は2Dで、プラモデル作られた飛行機は3Dである。立体表現のことと覚えてしまえばてっとりばやい。

さて、ふつうモニター画面は平面で縦と横しか存在しない。どうがんばったところで、2D表現しかできないわけなのだが、とりあえず画面内に奥行きが設定されているものを3Dゲームと呼ぶ人たちが多い。とくにドライブゲームやポリゴン格闘ゲームを3Dゲームと呼び、ストⅡタイプの奥行きの設定のないゲームを2Dゲームという場合が多いようだ。しかしどちらも立体テレビとかを使っているわけじゃないんだから本当の意味では3Dではない。いわばモニター内に仮想空間を構築した疑似3Dというところか。

■た行

ディップスイッチ

基板についている各種設定をおこなうスイッチ。このスイッチをいじることで1プレイの値段を決めたりゲームランクを設定したりする。

テクスチャー

おおざっぱな言い方をすればポリゴンにはりつけるコンピュータデータの壁紙である。

目的は2つ。1つはポリゴンというのはあくまでいくつもの平面の組み合わせでつくられるため、その表面はどうしてもツルツルのノッペラボウになってしまう。そこで2Dのデータでさまざまな模様をつくってやり、それを上からはりつけてやるのだ。たとえばリッジレーサーやデイトナでの道路の路面のアスファルトの表現や、車にはられていたゼッケン、広告などはすべてテクスチャーマッピングで2Dデータをはりつけてやったものだし、バーチャファイター2の各リングの床や背景の石やレンガの壁、建物の窓や入り口もすべてテクスチャーである。

もう1つの目的は少ないポリゴンでもきれいな表面に見せるためである。ポリゴンというのは表示数を増やせば増やすほどその形はなめらかになってゆくのだが、数が増えれば増えるほどマシンへの負担は大きくなり、処理スピードは遅くなってしまう。そこで少ないポリゴン数でも、テクスチャーをバリバリにはってしまって、見た目をよくしてしまおう、というもの。サターンで出たバーチャファイターリミックスなどは典型的なこの考えにもとづいたソフトである。

電プチ

筐体の電源を切ること。ハイスコアラーが今回はどうもスコアは望めそうもない、と判断し早く次のプレイに移りたいと思った時のためにこのスイッチをとりつけてあるゲームセンターもある。電源パターンでプレイするためにおこなうこともある。

当然そこでゲームオーバーになるのでそういうのを捨てゲーといったりする。

電パ

太陽からの暗黒電波が暗黒電波がうー、カラスがおれの悪口をいっているうー、というのとはまったく関係ない、電源パターンの略。ゲームに電源を入れた最初のプレイでは必ず決まった順にブロックを落としてくるテトリスなどが有名。ランダム要素のあるゲームに対しハイスコアをねらう場合、パターンの安定を目的に利用される。もちろんそんなものないゲームも多い。

■な行

ニュートラル

レバーニュートロラルのこと。レバーが中心位置、つまりまったく手をふれていない時の状態、どの方向にも入ってない状態のこと。対戦格闘のコマンドなどで前から後ろに入力するさい、途中レバーニュートラルを通過させないとだめ、というものもある。

ノーミス

残機制のゲームで1機も死なずにクリアすること。対戦格闘などでは、1本も落とさずにクリアすること。ゲームによっては特別なエンディングが用意されていたりする。



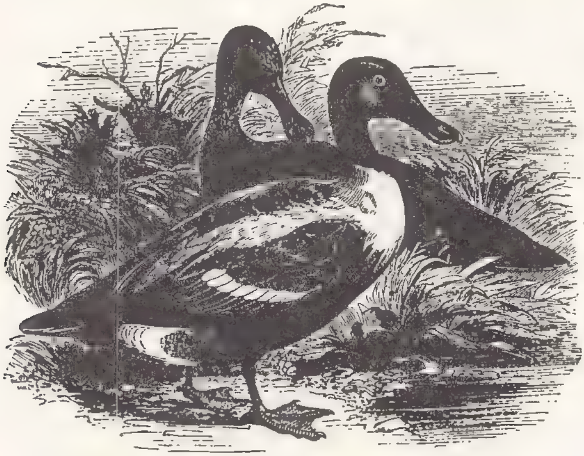
■は行

バグ

ソフトの暴走の原因となるプログラムミスのこと。虫のことを意味する。もともとはプログラムの虫くい、というところからきているプログラマ用語。これがあると、ゲームが途中で止まってしまったり、変な現象がプレイ中におきたりする。

発狂

敵のCPUキャラが、狂ったように暴れ、手がつけられなくなった状態。レベル最高状態である。プレイヤーにミスをさせるのが目的であると言いきってしまえる。ノーミスでラストまでいったり、ボス戦などで点数稼ぎを長時間続けたりすると、このモードが発動するゲームが多い。



判定

一般に当たり判定のこと。敵の弾や攻撃を食らう範囲のこと。ポリゴンゲームなどをのぞいたゲームではスプライトというシステムのため、技術的に見た目とまったく同じ大きさの判定をつけるのはほとんど不可能である。またゲームバランスをとるために、一般には見た目より小さめな範囲に当たり判定がついていることが多い。

対戦格闘では攻撃判定といって、自分の体のどの部分を相手にあてればダーメジをあたえられるのかを決めた判定も重要になってくる。

ビデオゲーム

テレビなどのモニターを使ってコンピュータで遊ぶゲームのこと。コンシュマーも業務用ビデオゲームも同じビデオゲームである。

ちなみにビデオというと、すぐテレビの録画をするもの、という風に考えてしまうが、英語の意味の上ではテレビとビデオは同義語であり（ただし、形容詞として使用されるのが普通）ビデオプログラムというのがただのテレビ番組のことだったりする。

フリープレイ

基板についているディップスイッチをいじることにより、コインを投入しないでもスタートボタンを押せばすぐにゲームができてしまうというもの。

いわゆるタダゲーモード。ゲーム大会や個人で基板を購入した場合、または閉店後、店員が店のゲームで遊ぶ夜ゲーなどで使用される。普段はまず使用されないモードだ。

ポリゴン

セガのバーチャシリーズですっかり有名になった技術。いまさらプテラノドンの近種でおもに白亜期に生息していた、なんてウソをついても、もはやカドのタバコヤのおばあちゃんでも信じまい。

もともとは多角形を意味する言葉で、いくつもの多角形を組み合わせて立体を作り出す技術である。三角関数などを利用して計算で物体を表示しているため視点の切り替えなどが自由にできるというメリットがある。当然表示できるポリゴン数が多ければ多いほど、なめらかになる。88年のアタリのハードドライビンや89年のナムコのウィニングランなどのドライブゲームがアーケードでは元祖だろう。今や秒間数十万ポリゴンは当り前の時代になった。

■ま行

無敵

バグかなんらかのアイテムにより、敵の攻撃をうけても死ななくなってしまった状態のこと。ゲームによってはディップスイッチによりこのモードにはいることもできる。

対戦格闘の場合は、そこに当たり判定の無いことを意味する。つまりそこに敵が技を当ててきてもまったくダメージを受けない状態である。必殺技を出した直後に生じやすい。また、完全無敵というと、同時に技を出しても相手の攻撃はまったくくらわず、一方的に打ち勝つ状態のこと。

目押し

目で見て、タイミングよくボタンを押すこと。語源はパチスロのものだ。むやみに連打してもダメな場合は目押しが必要になってくる。

モード

おもにCPUのアルゴリズムの種類をさす。対戦格闘などでは、CPUが圧倒的に有利な場合と、不利になってしまった場合では攻撃パターンのアルゴリズムが異なる。

この、有利な状態から不利

な状況へと変わったさい、CPUのアルゴリズムが切り替わり、突然今までと違った攻撃をしかけてきたりするのを、モードが変ったなどという。

■わ行

ワンコインクリア

ノーコンティニュークリアのこと。1プレイ2百円のゲームの場合、なんて呼んだらいいのかは永遠の謎である。ちなみにフリープレイでクリアするとノーコインクリアというわけのわからない言い方をすることもある。





ゲーメスト用語

ようこそ用語

■あ行

アチョー

パターンもセオリーも無視してその場をのりきること。無視する、というよりも初プレイ時などのまだパターンなどがろくに完成してないときに起こりやすい。シューティングで敵の弾を、もうただひたすら気力だけで除けまくったあとで、今のは超アチョーだったよ、などという。

中にはアチョーだけでゲームをプレイしている人もいるようだが、そんな気力と根性だけでひたすら戦うなどという優勝候補の学校と1回戦であたってしまった不幸な進学校の野球部部員達のようなまねをしていても絶対にうまくなれないぞ。本当にうまいプレイヤーというのは、どんな危険な状況でもぬけてしまう人、ではなくて最初っからそんな状況に追い込まれたりしない人なのだ。

安定

セオリー通りの行動をとり、決して冒険をしないこと。確実な戦法で手堅い戦法をとる相手を安定してる、などという。また、対CPU戦で確実なパターンが見つかったり、強力な連続技が確実に入るようになってくるのを安定してきた、などという。

以上

もう、どうしようもないさま。よくおカタイ文書などで、〜である。以上。などと書かれているところから、そこでおしまい、という意味で使われる。

終わっている、の同義語。

えっ？そうなんですか？

まだ原稿をあげてないライターに今日が締切だよ、というと5人中3人までがこう答える。

が、たいていの場合彼らは確信犯で、締切は知っててやぶっているのである。さあ、狩ノ時間ダ。

おれのためになら死ねる

対戦格闘で一方的に攻め込まれ、もはや自分のライフは風前の灯火という状態になった時、こう叫びながら相手に突っ込んで行く。側で見ているとけっこうトホホである。

終わってる

どうしようもないさま。そこから先なんらかの進展がまったく望めない状況でこれで終わり、というところからきた。とくに、相性の悪いキャラ同士の対戦などは、よほど腕の差がない限りどうしようもない。このような組み合わせを終わってる組み合わせ、などという。

■か行

口(くち)バーチャ

プロの棋士は将棋板や駒がなくても口で自分の駒の動きを2四歩、などと言い合い、勝負ができるという。それとはだいぶ違うがバーチャのプレイヤー同士が口で「そこでPK」「じゃあガードして」などとゲームなしで一種の対戦シミュレーションを行うこと。当然入力の失敗はないから純粋に理論値の世界になる。

バーチャファイターという一種のジャンケンのような技と技の関係を持つゲームだからできたこと。参考までに言っておくと、まわりでみている限りはなんか危ない人たちのようなので、皆さんがやる場合は人前でするのはさけましょう。

■さ行

シャア専用〜

赤い格好のキャラクターを見ると片っ端から他のカラーのキャラクターよりも性能がいいと決めつけて、こう呼ぶ。二十歳以下の読者おいてけぼりネタである。が、しょせんはただの思いこみ。例：中キックカラーのフォボス。

■た行

超～

編集部、特にライター陣のくち癖。なんかすごいものに対して単語の頭につける。最初のうちは形容詞の頭につける、超カッコイイ、超すごい、超きれいなどという使われ方をしていた。

ところが最近では歯止めがきかなくなり名詞やあまつさえ動詞に対しても使用されはじめた。超対戦、超オレ、超ラーメン、超動く、超入れまくり、など。ほとんどいきおいで会話しているため、こうして単体で抜き出してみるとなんのことやらさっぱりわからん。

■な行

内容では終始押していた

対戦もので試合に負けたあと、捨てゼリフとして使用する。

要するに自分で「試合には負けたが内容では勝っていたのだよ」と言っているわけだ。ここまでくると見苦しいというよりもある種のすがすがしささえも感じるな（血涙）。

■は行

編集

編集者のこと。本の内容を考え、ライターに原稿を発注し、メーカー、デザイナー、印刷所などと渡り合う人。ライターと違って直接ゲームの攻略はしないため、はっきり言ってゲームの腕前のほうはそうたいしたことはない人が多い（例外もあり）。かくいう本稿担当者（オレだが）もこの間会社帰りのOLに泣きそうになるまでけちょんけちょんに負かされた。くそーいつか泣かしちゃる。

ビデオプレイ

とりあえずめったに見れないような連続技や弾避けに成功した場合、今のはビデオプレイだったね、などという。ゲーメストで作っている攻略ビデオにぜひ入れておきたいほどの内容だった、といった意味。

■や行

やる気30％UP

使用キャラクターが自分の好みの格好やキャラカラーだったりすると、俄然プレイにも反映してくると思いこむこと。最近のポリゴン格闘ゲームの女キャラは1P、2Pで薄着度が違うので、当然薄着のほうがやる気30％UPの対象となる。

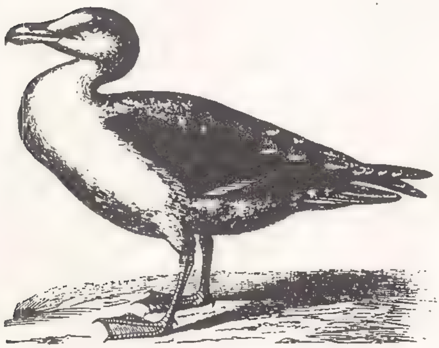
類似語に気力30％UPや反応速度30％UPがあり、これらもプレイするときの気の持ちようで使い分けたりする。

元ネタはシャアザクと量産型ザクとの性能差が30％あるというかららしい。

■ら行

理論上最強

試合に負けた後、「あそこであれが入ってりゃあ」「あのときコマンドミスっちゃってなきゃ本当なら今ごろは」と冷静に自分のミスを振り返る人のこと。彼らの主張によると、本来の展開なら負けてないはずなので、理論上最強の男の称号を与えられる。



ゲーメスト10月30日号ギャラクティカ特別付録

試験に出して欲しいゲーム用語777

1995年10月30日初版最終版発行　無断転載を禁ず　有断でもあかんよ

編集チーフ　猿渡雅史　構成執筆　アナーキャー松井　デザイン　ろりろりしもでん

監修　石井ぜんじ　©1995　新声社

ゲーメストからのお知らせ

ゲーメスト単行本
「1995 試験に出して欲しい実践ゲーム単語777（仮称）」
ただ今制作進行中！今冬発売!!したいな…

■今回のこの付録は、あくまでも雰囲気をつかんでみてもらうために仮に制作したもの、実際の単行本になるときはこんなものでは済まさない！
　専門的なネタから、巷でのローカル用語まで網羅。
　写真や図版で解説し、かつ分かりやすく構成するぞ。
　マニアから初心者まで、幅広く満足してもらえるために猛威執筆中。
　ゲーメストが、あなたの心のもやもやを晴らします。

ゲーメストZ文庫　謎本ラインナップ

　どうも昔からの言い伝えによると秋の夜は長いらしいので本でも読んでみよう。普段ゲーメストとゲーメストムックしか読まないよ、という生き方も個人的にはたいへんすばらしいと思うのですが、どうも世間一般ではそのような生き方にたいし風当たりが強いようです。そこでここはひとつ、ゲーメストの本なんぞを読んでみてはいかがでしょう？

■10月発売予定ラインナップ

「鉄拳の謎」
10月20日　発売予定　予価880円

■11月発売予定のラインナップ

「サイバーボッツ　デビロット姫編」
11月20日　発売予定　予価580円

「ヴァンパイアハンター外伝　レイレイ編」
11月20日　発売予定　予価580円

「神創戦記エクサイマーZERO」
11月20日　発売予定　予価590円

「ストZEROの謎」
11月発売予定



GAMEST





販売元 株式会社バンプレスト
VG事業部
東京都台東区雷門2-16-9 〒111

コンスポ

サターン　セガ　発売中　5800円(税別)

大空を華麗に舞え！ ウイングアームズ

～華麗なる撃墜王～

ジェット機もいいけどプロペラ機も味があるよね～。

大空を自由に舞えるフライトシミュレーターは今までパソコン用のものが多かった。しかし新世代機の登場によって状況が変わり、サターンにもとうとうフライトシミュレーター色の濃い3Dシューティングが登場するのだ。その名も『ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～』である。

ミッションスティックに対応

とはいってもこのゲームはシミュレーターというほどシビアなモノではないので、空間を自由に飛べる3Dシューティングといえる。だから初心者でも取っ付きやすいのだ

第2次世界大戦直後、一国並みの戦力を蓄えた軍事集団"アヴァロン"が軍事侵攻を開始した。アヴァロンを倒すため、空母エンタープライズに世界中から7人のエースパイロットが送り込まれた！

そんなストーリーなので扱える機体は第2次世界大戦で活躍した戦闘機なのだ。

最近のゲームでは定番だがスタートやミッションをクリアした時にはCGムービーが入り、ゲームを盛り上げてくれる。ミッションは空中戦だけでなく、要塞や戦艦を攻撃するものもあり、メリハリのある展開となっているのだ。またミッションスティック(別売り)に対応しているのが嬉しい。



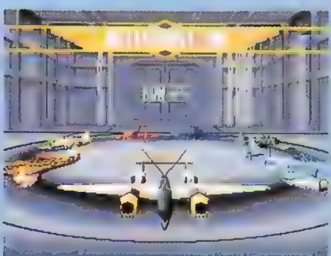
空母を爆撃する敵機を迎撃！爆弾に注目。



コクピット視点にもできるが視界は狭くなってしまう。

自分の使える武器は機銃とロケット弾。ロケット弾は破壊力があるが誘導がないので、艦船や要塞などの遅い敵に対して使おう。

もちろんポリゴンものお約束の視点変更もアリだ。コクピットの視点、後ろから自機を見た視点、自機を前から見た視点と3種類の視点が選べるぞ。



戦闘機は7種類の機種から選ぶ。これはP-38ライトニング。

こだわりのグラフィック

このゲーム、細かい描写がかなり多い。兵器マニアなら喜ぶこと間違いナシ！

まず弾道！機銃の弾道が直線でなくちゃんと放物線を描いているのがいい。また敵の巡洋艦や戦艦、要塞は激しい対空砲火を仕掛けてくるのだが、この激しい攻撃は花火のような美しさだ。特に夜間戦は必見。これぞ曳航弾美！誘導兵器がないから攻撃方法は敵に向かって突っ込むしかない。その時、この対空砲火が臨場感を盛り上げてくれるぞ。

そして煙！煙自体はあまり派手なグラフィックではないのだが、煙を各所で効果的に使っている。自機のロケット弾や敵のロケット弾攻撃には排気の煙が表現されており、敵機が被弾すると煙が出始める。もちろん敵は被弾すると破片を撒き散らすのだ。

他にも細かい描写がたくさんある。5面では敵機が味方の空母を爆撃するのだが、爆撃機は空母の上でちゃんと爆弾を落とす。艦船の後ろに海上の航跡が表現されているのもニクイ。



海面スレスレを飛びながら金剛級型重巡洋艦を攻撃！



敵機は被弾すると煙が出る。破片も撒き散らしている。



巨大爆撃機、タイプ富嶽が襲撃。

空を飛ぶ快感が味わえるぞ

このゲームはなかなか良い出来なのだが、惜しむらくはミッションの少なさだろうか。だが一つ一つのミッションにはボリュームがあるので、短い感じはしない。サターンユーザーで自由に空を飛びたい人、シューティングファンにはお薦めのゲームである。



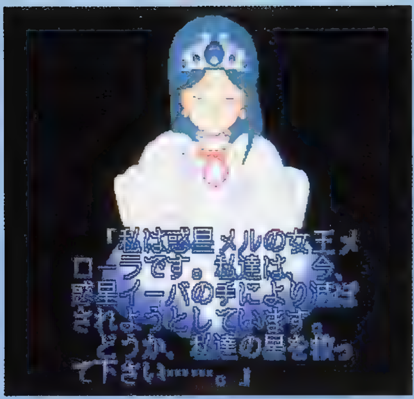
ミッションの途中ではこんなCGムービーが挿入される。

サターン/PS コナミ 発売中 5800円(税別)

デラックスパックがまたまた登場

出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK

今年の春に出た「ツインビーヤッホー!」がもう家庭で遊べるとは!



懐かしのメローラ姫だ。

『ツインビー』シリーズといえばコナミの看板ゲームの一つ。その中でも業務用で人気を博したシューティングゲームの『出たな!!ツインビー』と『ツインビーヤッホー!』が同時に楽しめるお得なパックが登場する。おまけにサターンとPS版があるのでどっちのユーザーでも安心なのだ。

出たな!!ツインビー

'91年に『ツインビー』の続編として登場したのが『出たな!!ツインビー』である。

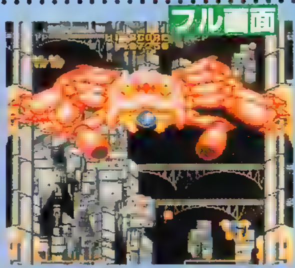
ゲームシステムは基本的に『ツインビー』を受け継いでいる。空中攻撃のショットと地上攻撃のボムを使い分けて敵を倒すというものだ。地上攻撃の爆弾を落とす腕は敵の弾や敵に当たると取れてしまうので注意しよう。

そしてシューティングに欠かせないのがパワーアップ。もちろん『ツインビー』と同じで、雲を撃つと出現するベルがパワーアップアイテムだ。このベルを撃つと色が変わり、色によってパワーアップの機能が異なる。

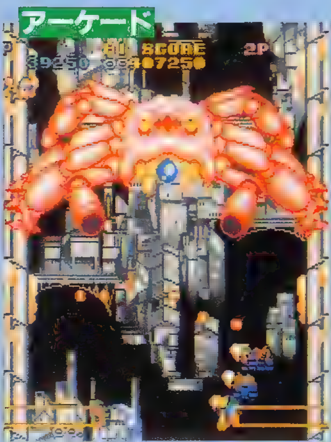
さて移植版だが、元々は縦画面の縦スクロールなので、横画面のテレビでは画面の横が余ってしまう。そのため、画面を広く使うフルモードとオリジナル通りの縦横比率のアーケードモードが用意されている。ゲームの基本的な部分はキチンと移植されているので問題ナシ。

このゲームが出た後に、ツインビー国民的アイドル化計画というプロジェクトが発動したのだが、駅の伝言板に「合言葉はBee!」と書き残す人間が続出するようになった。恐るべしBeeメイツ。ゲームに罪はないのだが…。


ツインビーといえばポップな画面(サターン版)。



フル画面だと画面は広いが縦横の比率が違う。



縦横の比率が同じだが画面が狭い。

ツインビーヤッホー

このゲームのオープニングは歌で始まる。まさにファンのための展開だ。業務用が登場した頃はこの歌を聞くためのファンが続出したという。

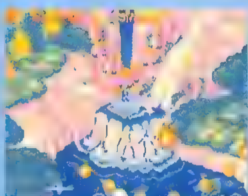
ゲームシステムは基本的に以前のシリーズと同じであるが、スタート時にため撃ちをショット/パンチ/ぷんしん/ばくだんから選べるようになった。

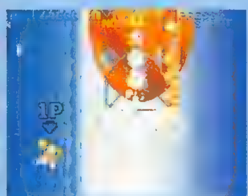
さらに練習用のPRACTICE、中級者用のNORMAL、上級者用のSPECIALのモードが選べるので初心者にも取っ付きやすくなっている。

ストーリーはふしぎの国のナンセンス大公が全世界ふしぎの国化計画を発動、メロディ女王を幽閉したことから始まる。ツインビーとウィンビーはメロディ女王を助けるために再び出動したのだ!ゲーム中ではキャラが会話をしてストーリーが進行するようになっており、実際に会話の音声が入っている。この辺はユーザーのニーズをがっちり掴んでいるといえよう。

様々なキャラクターが登場して盛り上げるし、画面の演出もかなり派手なので見ているだけでも楽しい。初心者はもちろん、シューティングゲーマーでも楽しめるぞ。


ブタさんの火炎攻撃。子ブタもいるぞ(PS版)。


これはサターン版の画面。PS版とほとんど変わらない。


空中戦艦ビスマルクと対決。この画面は画面の切り替えが激しい(PS版)。

PS版とサターン版との違い

どっちの機種でも出るというのなら違いが気になるトコロ。基本的にほとんど忠実な移植なのだが、細かい点で違いがある。

まず横の写真を見ればわかるのだが、影のグラフィックがサターンではタイリング、PSではオリジナル通り、半透明色となっている。

またサターンでは処理落ちしない場所でもPS版では処理落ちが起きてしまう。

以上のことを踏まえると、ゲーム性の完全移植を望むならサターン版、グラフィックの完全移植を望むならPS版を買うのがベストだ。



こちらは影がタイルで表現されている。



影が半透明色だ。実は点数の色も違うぞ。

コンスポ

PS　コナミ　10/13　6800円(税別)

愛、震える愛～
ときめきメモリアル
～forever with you～

数多くの男の人生を誤らせたゲームのPS版がついに登場。

いまや大人気タイトルといえる『ときめきメモリアル』(以下『ときメモ』)だが、94年にPCエンジン スーパーCDロムロム版が出た当初は一部の好事家の間でしか話題にならなかった。それがとうとうPS版を登場させるまでに至ったのだ!

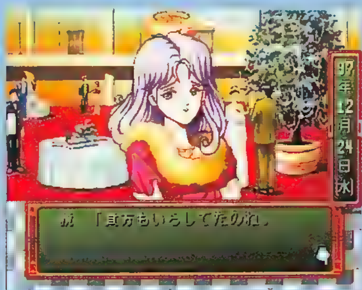


神社でのお祭りに藤崎を誘う。浴衣がいいよね。

いま再び高校生に戻る!

プレイヤーはきらめき高校に入学した主人公として3年間の高校生活を送る。高校生活はプレイヤーの思うままにすごせるので、ひたすら勉強するのもよし、容姿を磨くのもよしなのだ。そして部活や体育祭や文化祭、修学旅行といった行事があり、その中で様々なイベントが待ち受けている。

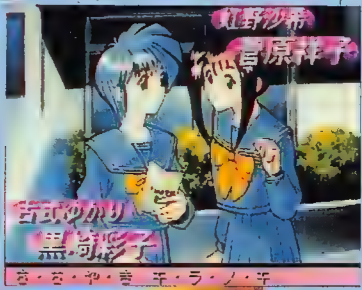
主人公の目的は幼馴染みの藤崎詩織に告白されるコト。しかし、このゲームに多数の女の子が登場するので、この中で気に入った女の子から告白されるのを目的にしてもよい。というか目的はあってないようなものであり、プレイした人の数だけゲームの展開があるのだ。



もうメロメロ状態の鏡。頬がピンクに染まっている。

『ときメモ』の特徴として、やたらと喋ることが挙げられる。主人公以外のセリフはすべて音声が入っているのだ。新世代機では珍しいとはいえないが、当時のPCエンジンでもそこまでやるゲームはなかった。冗長なアニメーションよりも数秒の音声のほうが感情移入度を高めてくれるものらしい。

『ときメモ』はミもフタもないことをいえば、女の子の登場と告白の条件である自分のパラメーターを変化させ、各種イベントでターゲットとした女の子の好感度を上げるパラメーターゲームである。しかし、熱心なプレイヤーは表面の展開では見えない部分に様々なドラマを描くらしい。TRPGのようなものなのだろうか?このように想像力を膨らませてプレイするゲームであり、端から見ていても魅力が伝わらないゲームといえる。



オープニングは一新された。しかし以前のOPも捨て難い。



学校の行事ではいろいろなイベントが起こる。これは演劇部の文化祭での出し物。

PS版は何が違う?

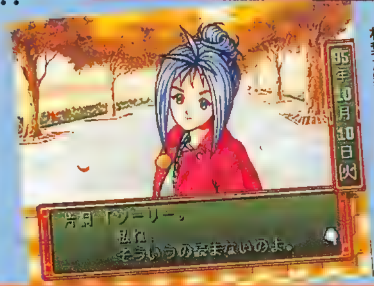
グラフィックがPS版用に描き直され、新規イベントが追加されている。既にあったイベントでも新規のグラフィックが入っているものもある。また好評だったサブゲームも追加されているぞ。

PCエンジン版が発売された当時、大手商用ネットのゲームのフォーラムには専門の会議室ができ、毎日大量の書き込みで溢れた。また文化放送のラジオ番組のスタートによりBeeメイツならぬときメイツも登場しているらしい。あな恐ろしや。このPS版の登場により、どんなブームが巻き起こるのか?

このゲーム、バカにしている人ほどハマりやすいという報告もあるので、普通の人でいたい人は手を出さないほうがいいかも(笑)。(ゴビ桑原)



如月は本を読んでばかりいるおとなしい女の子だ。そのためか身体が弱い。



楽しい日本語を話す片桐。背景に枯れ葉が舞っているのが細かい。

ご家庭アイランド



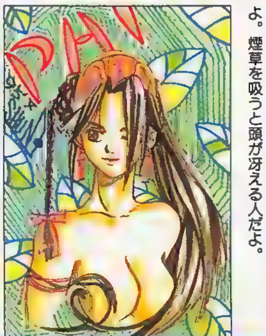
(東京都　りょんペス虫さん)あの娘の素肌にもうドキドキ。



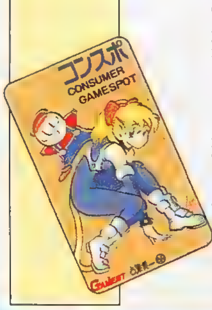
(長崎県　南乃水瓶さん)幻想的なカノープス。色がきちんと印刷されるかな?



(神奈川県　剣鬼拳作君)ひゃー。神宮寺さんだよ。煙草を吸うと頭が冴える人だよ。



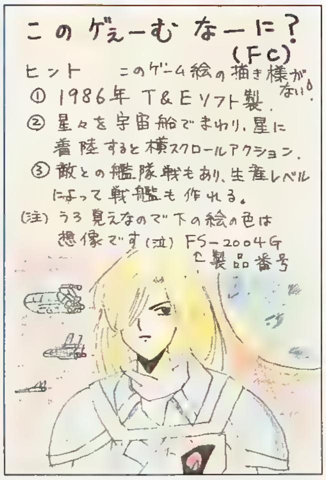
(千葉県　瞬帝命さん)艶っぽいイラスト大歓迎。受験、大変だろうけど頑張ってね。



採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。

クイズ ゲームはな〜に 読者版

最近、「このゲームはな〜に?」の問題ハガキが少ないので困ってます。お便りください。時々担当もわからないものがあるので、きちんと答えも書いてね。前々回の答えは「夢工場ドキドキパニック」。



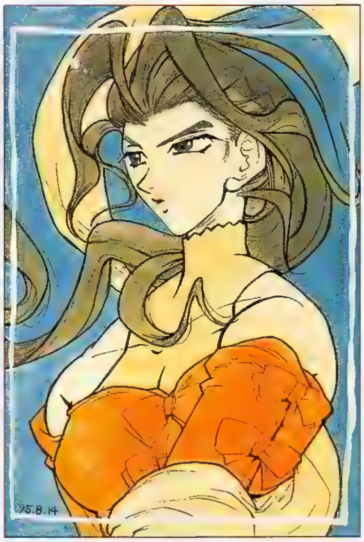
(広島県　佐々木亮介君)

続・ゼロ増刊復活大会

ゲーメストアイランドサルガッソー

重ねてお頼み申すが、カラーアイランドではコーナータイトルイラストを募集中。並びにカラーページを駆使して開催可能な企画も募集中です。ただイラスト載っけてるだけじゃなくて、読めて楽しいカラーページにしよーぜい。

2回にわたって開催した復活大会ですが、まだまだイラストは大量にストックしてるのよ。読者の皆の気合の結晶にはぜひとも日の目を見てほしいものだが、いかんせんページが…。でも隙あらば誌面に載っけていきたいですよ。読者の魂は無駄にはしないぜー。



→（茨城県　関千鶴さん）
☆落ち着いた色調が似合う。大人だ。



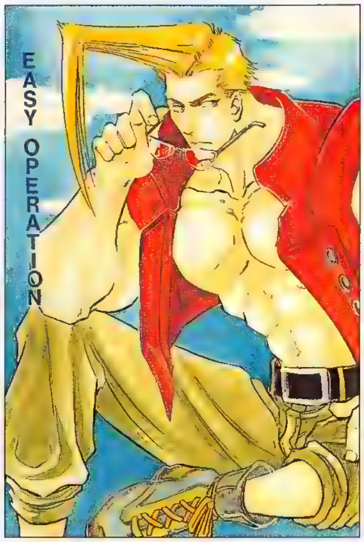
→（愛知県　飯島匡さん）
☆あの連続技はムゴい！
一発入ればあれよあれよと言う間に～。



→（静岡県　一番鶴さん）
☆一瞬の勝機、俺にはそれだけで十分だ。



→（東京都　つゆきさん&まつやま登さん&金田明さん）
☆なんかほのぼのしてていい感じ。賑やかな合作はいいやねー。



→（神奈川県　柴ヒョウさん）
☆シミュレーションより楽勝、だな。



↑（鹿児島県　飯田昭子さん）
☆ゼロから出した拳が、無限の生を語る。
人を生かしてこそ、武闘家たりうる道。



→（千葉県　しろがね隆乃さん）
☆今年の夏はゼロで遊び倒しましたな。みんなはどう？

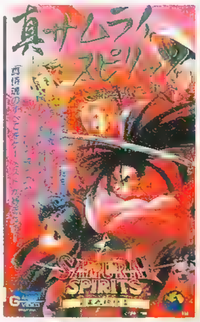


→（埼玉県　常神楽さん）
☆これも締め切り過ぎて届いた作品。できれば締め切りに間に合ってくれると嬉しいのだけど、とりあえず作品が完成したら送ってちょーだいな。



GAMEST VIDEO

■最新作ストリートファイターZERO発売！来月末にはザ・キング・オブ・ファイターズ'95の発売だ！



真侍魂ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-14
付録：十兵衛アイパッチ



ヴァンパイアハンタービデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-17
付録：魔剣しおりん



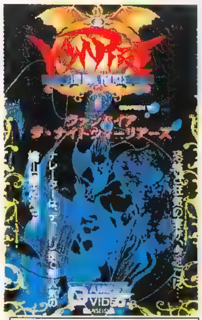
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94ビデオ
価格6500円　送料：H
通販番号：GV-13
付録：東&紅丸ヅラセット



VHダークストーカーズバトルビデオ
価格5800円　送料：H
通販番号：GV-16
付録：解説書



ストリートファイターZEROビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-19
付録：解説書



ヴァンパイアビデオ
価格6800円　送料：H
通販番号：GV-12
付録：フォボスクラフト



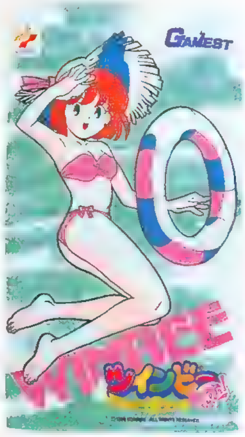
バーチャファイター2ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-15
付録：EXPLANATORY



餓狼伝説3ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-18
付録：解説書

BIG TOWEL

■大好評発売中のビッグタオル、もう君は持っているよね？ぬわにぃ〜、まだだ？ならば今からでも遅くはない。急いで注文すべし。2枚まとめて買うと吉。1500ミリ×850ミリの大きさは伊達ではない!?



ウィンビータオル
価格3980円　送料：E
通販番号：K-24



フェリシアタオル
価格3980円　送料：E
通販番号：C-100

GAROU DENSETSU3

■急げ！テリ革ジャン!! テリ革ジャンレッドのMとテリ革ジャンブルーのMが完売となりました！注文ありがとう。あとは赤・青各Lサイズのみとなりました。こちらも在庫はあとわずかとなっていますので、お早めに！

■おまたせ！やっとテリーキャップが完成しました。セットで揃えてね！

テリ革ジャン　レッド
価格39800円　送料：E
通販番号：SS-136L
サイズ：L

テリ革ジャン　ブルー
価格39800円　送料：E
通販番号：SS-137L
サイズ：L
テリーグローブ
価格3980円　送料：E
通販番号：SS-138M
サイズ：M
テリーグローブ
価格3980円　送料：E
通販番号：SS-138L
サイズ：L
餓狼3キャップ
価格3000円　送料：F
通販番号：SS-139



GAMEST通信販売読者サービス部



NEW TELEPHONE CARD

■新作恋こいしましょ、デビロット様、絶賛発売中です。



卍・絹テレカ	岸辺　理香子テレカ	西田　みかテレカ	夏目　由加梨テレカ	酒井　夏美テレカ	デビロット様テレカ
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：HD-01	通販番号：VS-04	通販番号：VS-03	通販番号：VS-02	通販番号：VS-01	通販番号：C-101



ツインビーやっほーテレカ	メロディー・フルートテレカ	出たなツインビーBテレカ	出たなツインビーAテレカ	天外魔境真伝テレカ	大蛇・綱手テレカ	カブキ・八雲テレカ
価格1300円　送料：A	価格1300円　送料：A	価格1000円　送料：A	価格1000円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：K-26	通販番号：K-25	通販番号：K-4	通販番号：K-1	通販番号：HD-04	通販番号：HD-03	通販番号：HD-02



ガイテレカ	ローズテレカ	ナッシュテレカ	隆拳テレカ	ZEROADテレカ	メローラテレカ	ウインビーテレカ
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：C-107	通販番号：C-106	通販番号：C-105	通販番号：C-104	通販番号：C-103	通販番号：G2-4	通販番号：G2-3



ダンテレカ	ゼロテレカ	豪鬼テレカ	ベガテレカ	サガット&アドンテレカ	ソドム&バーディテレカ	春麗テレカ
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：C-113	通販番号：C-114	通販番号：C-112	通販番号：C-111	通販番号：C-110	通販番号：C-109	通販番号：C-108

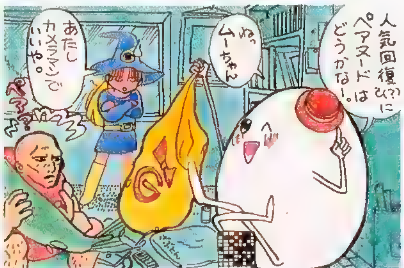
150号記念フェア 第2弾！ 特別限定交換アイテム



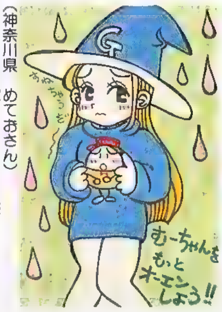
■ゲーメストも早くも150号を突破！そこで記念キーホルダーを制作しちゃいました。
今までたまっていた（いるよね？）交換チケット15点分と引き替えにプレゼントします。みなさんふるって応募してね～！

今月のむーちゃん

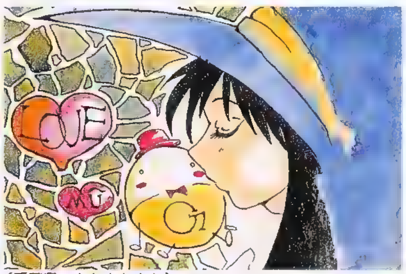
■マウント／渕健／ミッキー／ももやん、そして俺様たちは再び温泉ツアー計画を進行中。うう～早くいきて～～!!そうそう、よくある投稿用イラスト用紙サイズについての質問がくるので答えちゃいます。基本的にそれはおまかせしま～す。でも、正方形でも、円形でも好きなコのイラストを描いて送ってくれればOK！ハガキや便せんで出すのが一般的ですね。（これは縦横の比率をハガキサイズにしておくのも良いでしょう。）ハガキも縦横は大きさも同じです。Ａ４から何とか良しです。カラーイラストならB4まで、ですね。なお、A4でもOKなら、小部屋も同じ。ちょっと割と自由にレイアウトできるぺージなので、イラストはある程度融通が利くので、イラストサイズはどうかな？試してみてはどうかな？



（埼玉県　かもゆりさん）
☆うっ、この左下にいるのは例のアレだね？ジャンヌ人形できたら写真送ってね。



（神奈川県　めておさん）
☆なんか餅肌でむっちりした感じ…しっかし今さらながら、ボディコンに帽子っつー格好はハズイよね。



（千葉県　さんさんさん）
☆紙とかも変えてみると、また違った味が出せると思うよん。いろいろやってみては？

■このコーナーではむーちゃんのイラストを募集中です。いろいろ送ってね。
また、読サビに対する質問や感想なども、イラストの裏とかにちょろっとコメントしてくれるとうれしいな。

書籍・雑誌類の通販申し込み方法

今月の新刊



鉄拳 2
価格780円　Mook Vol.15

■強い要望にお応えして、ゲーメスト関連の雑誌、ムック、増刊号などの通販をおこなっています。
　ただし、通販で注文すると、送料が本の価格にプラスして必要になってしまうので、本屋さんで注文したほうが安く買えるんですけどね。
　通販の方法は他のグッズと同様に、商品名をはっきりと記入してください（続編や似たようなタイトルが多いので、間違いを少なくするために分かる情報はすべて書いてください）。
　ゲーメストバックナンバーリストは、本誌の168〜169ページを参考にしてください。増刊号&ムックも本誌の229ページで紹介しています。
　雑誌の流通の性質上（古いものはとくに）、多少汚れや傷が目立つ場合があります。細心の注意はしていますが、なにとぞご理解のほどよろしくお願いします。
　送料は一律Eの500円です。
　最後に、ご注文の際はお手数ですが、他のゲームグッズとは別に本だけをまとめた形で申し込んでください。

MELTY GOODS



メルティキーホルダー
価格350円　送料：B
通販番号：G-19

メルティプレスタオル
価格450円　送料：C
通販番号：G-20



メルティテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：G-23



メルティマグカップ
価格800円　送料：G
通販番号：G-22

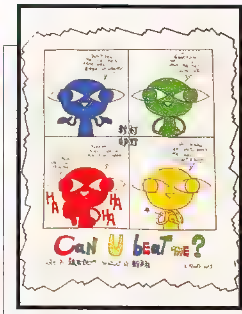
■次はどんなメルティグッズがいいかな？

ZERO下敷き



ストゼロ下敷き
価格300円　送料：D
通販番号：C-102

T-SHIRT



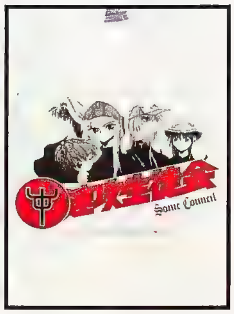
雑君対戦Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：W-13M
サイズ：M
雑君対戦Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：W-13L
サイズ：L



クララTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：AT-6M
サイズ：M
クララTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：AT-6L
サイズ：L



頑駄無丸Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：W-14



速攻Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：W-12M
サイズ：M
速攻Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：W-12L
サイズ：L



豪鬼Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：C-71

スポット・ビデオ&CD

バーチャファイタースペシャル



■バーチャファイター熱まだまだ冷めやらず。ビクターから、またまたバーチャファイター2のビデオが発売される−うちも負けてられんか？

バーチャファイタースペシャル
価格5800円　送料：H
通販番号：VIVF-1013I

餓狼伝説3 CD



餓狼伝説3CD
価格1500円　送料：E
通販番号：PCCB179

■これだといったものはないものの、安定定番品のサイトロンシリーズ。ボイスコレクションは43番のこのアマチュアが〜〜がお薦め。

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
　※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20〜30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料				
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円	
			4個以上……400円	
B	2個まで……100円	E	何個でも……500円	
	3個以上……200円	F	何個でも……800円	
C	1個なら……200円	G	単品発送……800円	
	2個以上……400円	H	何個でも……(サービス)無料	

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。
　例：都築ナコルルテレカ1枚 ……100円(A)
　　龍虎2おとめ〜ずポスター1組(単品発送品) ……800円(F)
　　ナコルル人形3体 ……500円(E)
　　極パロレポパ2冊 ……400円(C)
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

ゴールドチケットサービス

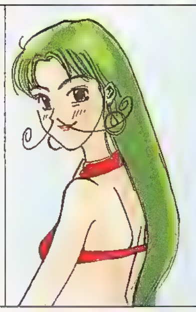
通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点
②ゲレンジャーテレカ：20点
③吉崎観音テレカ：20点
④システム手帳：30点
⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420　株式会社　新声社
お問い合わせ先:読者サービス部　☎:03-3293-9326(月〜金:AM10:00〜PM5:00)

毒舗戦闘員の叫び



（毒舗麗人ハナゲリータ）
☆大阪の時江君ファンレターありがとう。おかげでまたまた登場できました〜。

■ごめんね！ZEROテレカのベガとダンのコマンドが違ってるの。これから発送するものは訂正してあるから、ゆるしてぇ。
　あと、夏袋の発送がずいぶんとおくれてしまってゴメンなさい。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

02 東京

払込取扱票

通常払込料金
加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 － 4 － 9 8 4 2 0

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
※								

料金

特殊取扱

加入者名 株式会社 新声社 DSB 30

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
				送料	円

払込人住所氏名

（郵便番号　　　）住所　氏名はフリガナをふってください

※

（電話番号　　－　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号

0 0 1 5 0 － 4 　通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

9 8 4 2 0

加入者名 株式会社新声社 DSB 30

金額	千	百	十	万	千	百	十	円
※								

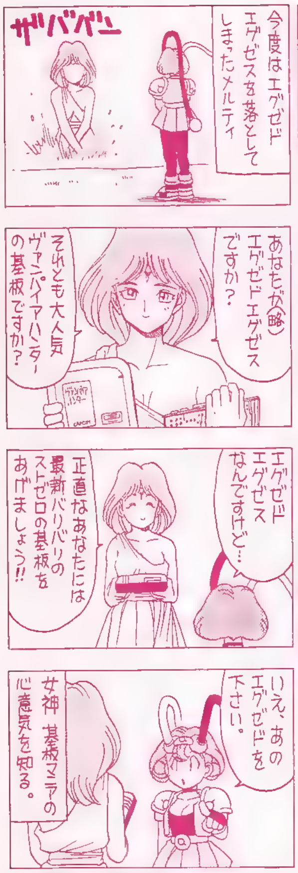
払込人住所氏名

※

料金（消費税込み）　円

受付局日附印

特殊取扱



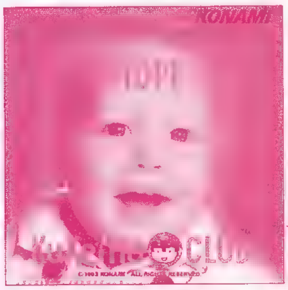
10月上半期のイベントスケジュール

10月の月間イベント	鉄拳2 5人抜き KOF'95 5人抜き
1日(日)	9月月間イベント決勝鉄拳2(東京・大阪同時開催)
7日(土)	超人学園ゴウカイザー大会(東京・大阪同時開催)
8日(日)	KOF'95ゲーム大会団体戦 3人一組でチームを組め(東京・大阪同時開催)
10日(祝)	ヴァンパイアハンター大会(東京・大阪同時開催)
14日(土)	VF2 3×3大会 3人対3人の団体戦。勝抜形式(東京・大阪同時開催)
15日(日)	マーヴルスーパーヒーローズゲーム大会(予定) ※発売前のときはサイバーボッツゲーム大会とします(東京・大阪同時開催)

10月の新製品ラインナップ

9日(月)	■ネオジオギャルズコミックアンソロジー③ ¥780 ■ヴァンパイアハンターコミックアンソロジー② ¥780
20日(金)	■ゲーメストビデオKOF'95 予価¥4800 ■鉄拳の謎 ¥880 ■小説サイバーボッツ〜デビロット姫編 価格未定 ■サイバーボッツ設定原画集 予価¥1500
13日(金)	ゲーメストNo.155 予価¥500
1日(日)	■椎名へきる3rdアルバム「NO MAKE GIRL」 ¥2800 ■リグロードサーガ音楽集 ¥2800

そんなあなたにこのCD



■HOPE/矩形波倶楽部
KICA7625 ¥3000

いきなり登場。ゲ屋推薦CD第一弾は矩形波倶楽部の2ndアルバム『HOPE』。東京なら3周年記念ライブを覚えてる人もいるかな。イージーリスニングとはまさにこのこと。

ゲ屋瓦板

瓦板第69号

鉄拳2全国大会へ
ゲ屋代表を狙え!!

いやっほーい!ウキウキのメルティでーす。今月から誌面を一新してみました!感想なんか聞かせてほしいな。

鉄拳2の全国大会へゲ屋からも出場枠あり!

11月に開催されるゲーメスト杯争奪鉄拳2大会。なんとゲ屋両店からも代表者が出場できちゃいます。10月の月間イベントで優勝してください。必要書類をお渡しします。なお、大阪店からの出場者には東京までの新幹線チケットも用意するよ。超〜らっきい!

10月といえば神無月、だから同人誌フェア(ナゼ?)

みんなの熱〜いおもいのこもった同人誌をもう見てくれたかな?ゲーマー、コスプレファンのみならず、ただキャラクターを愛している人にも絶対何か伝わるはずだよ!特に今月は2000円以上お買い上げの方に新クリアファイルをおつけします。チャンスだねーでも成人指定本は18歳未満の方へ販売できません。ご了承ください。ごめんねっ!

大人気MTGもチェック、チェック!

大阪店で大人気アイテム、カードゲームマジックザギャザリング。毎度品切れとなってご迷惑をおかけしてますが徐々に入荷数がふえています。ファンはまめにチェックしてみては?日本語訳のルールブックも近日入荷している予定です!

マルゲ屋ノート通信
—いっそアウターカーニバル—

求む同志!速攻生徒会ドラマ化実現のためにゲーマーズナイトにドラマ化希望ハガキを書こう!(同意見多数)

初めてきました。北海道にくらべやっぱり東京は暑いです。北海道では、『すすめ!マイルスマイル』が流行ですが東京ではあまりはやってないのでビックリです。あと、週刊プロレスが発売日に買えてよかった。東京はいい所だ

by はしもと たかを



大阪店の小部屋

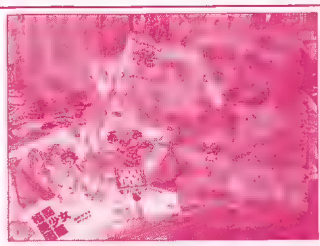
さて、今月も大阪店名物、同人誌の紹介だ!!

「闘神奇想天外」

珠梨やすゆきさんと8人のゲストの方々による闘神伝本。美麗な絵とギャグがいい味だしてます。

「魔法剣エーテルちゃぶ台返しEX」

若林りりすさんによる愛のこもったスーパーロボット大戦本。プレイステーションでも第4次が出るし、今熱くなってるぞ!!



こーんなカンジでノリノリっス!なお、写真と本文は関係ありません。

「POWER FOR LOVE」

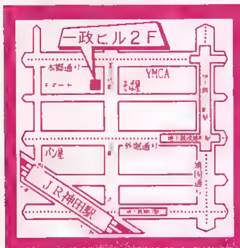
ほり恵利織さんと碧磨あねさんによるFFⅥ本。長めのストーリーマンガがあるので読みごたえは十分!

「EARTH・ANGEL」

たなはらりうらさんによる、アンジェリーク本。ボリュームたっぷりで楽しめるぞ!!

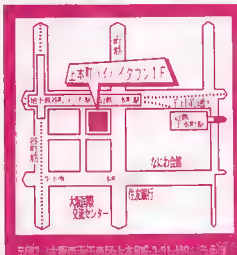
○さて、今月はこのあたりで失礼いたします。大阪店では常時新しい同人誌を募集しています。詳しくは、見本誌を送ってもらってマニュアルを請求してください。それではまたね!!

●東京店・10月の定休日9日



営業時間 12:00〜19:00

●大阪店・10月の定休日9日



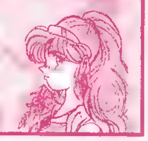
天下一ゲーマーの店 ゲ屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

よお、元気にしてたかい？

レゲーの魂

毎回構成に頭痛めております。

担当：KAL



レゲー博物館探訪記

8月11日にレゲー博物館なる所に行きました。とはいえ、そこにたどり着くまでちょっとした苦労がありましたが…。以前ファミ通に連載されていた某漫画にて吉原に存在するということは知っていましたが、なにぶん2年近くも前の話。少し不安でした。

で、とりあえずあるといわれる千束通りを通ったものの見つかりませんでした。らしき建物はあったのですが、そこは違う店になっていました。どうやら2年の間になくなっていたようでした。

諦めつつも「もう1つの目的地」㋘屋に行ったのですが、幸運にもそこで「ゲーム博物館は西小山にある」との情報を得ることができました。教えてくださった方（名前忘れました。ごめんなさい）本当にありがとうございました。

さっそく、山手線で目黒へ。そして東急目蒲線で西小山へ。通りを歩くと「入口横の出店」が！まさにNo.128のレゲたまでQQQ氏が書いていたとおりでした（実際は見落としかけました）。

毎日入れ替えらしいのですが、その日は…。

ドルアーガの塔、空手道、妖怪道中記、パラデューク、フェリオス、ドラゴンスピリット、ラスタンサーガ、シーソーで風船割るやつ、8in1（ルナレスキュー、オズマウオーズなど）、ファイナルファイトとかがありました。

実はほとんどのゲームは今まで見たことはあっても、自らプレイしたことはなかったのです。ドルアーガの塔のアーケード版は実物を見るのも初めてでした。やってて中谷氏のアレンジなんかも思い出し（なぜかこのゲームの音が大きかった）、「あ、ここがこのアレンジか…」などと考えてみたりしました（6Fで死亡）。

かなり楽しかったのですが、「レディバグ」がなかったのは残念でした。あと、思っていたより新しいゲームが多かったのは意外でした。

その後新宿でグレートソードマンを発見。あのフェンシングはどう見ても殺し合いにしか見えない（笑）。はじいたサーベル頭に刺さるし（笑）。

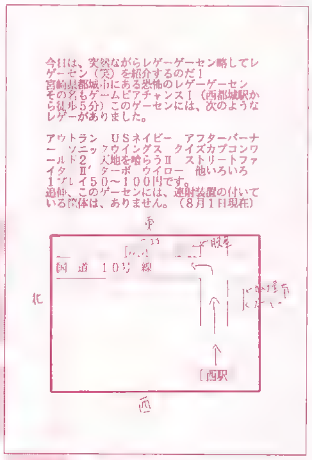
ワードナの森やカダッシュも初めて見た。カダッシュがプレイできなかったのは残念。それでもいい1日でした。

P.S. ㋘屋でNo.48のメストを購入。レゲたまがアイランドの中に入っていたことに驚き。

（宮城県　川村　亮君）

●ご苦労様でした。置いてあるゲーム、日替わりなんだから、別の日だったらレディバグあったかもね。

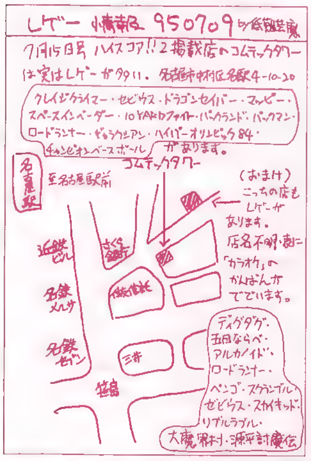
それから、そう、昔はレゲたまはアイランドの中の1コーナーだったのだよ。それが昇進しまして、現在に至るってな感じで。それも読者のみんなの声の力だったわけなんだー。感謝！



今回は、突然ながらレゲーゲーセン略してレゲーセン（笑）を紹介するのだ！
宮崎県都城市にある恐怖のレゲーゲーセン
その名もゲームピアチャンスI（西都城駅から徒歩5分）このゲーセンには、次のようなレゲーがありました。

アウトラン　USネイビー　アフターバーナー　ソニックウイングス　クイズカプコンワールド2　天地を喰らうII　ストリートファイタII′ターボ　ウイロー　他いろいろ
1プレイ50〜100円です。
追伸、このゲーセンには、連射装置の付いている筐体は、ありません。（8月1日現在）

（宮城県　サザ鉄君）●アウトランはいいゲームだぞう。セガの名体感ドライブゲームなのだ。



（愛知県　4年間で6万km走った低難芸魔君）●ハイスコア2も頑張ってるんだよなァ。こっちもはりきっていかないと！

交信ハジマルヨ

No.148で畑中祐也さんが快い返答をくださったので、「これならばあるいは!?」と思い、〝北海道版レゲー置いてある店MAP〟を可能な限り作ってみたいと思います。

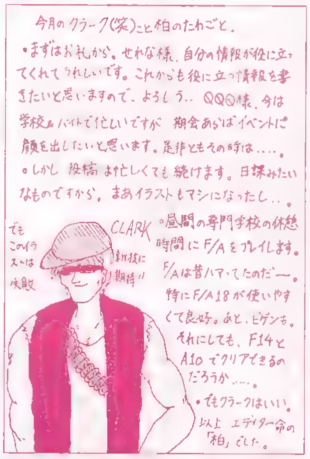
協力してくれる方、あるいは同じ趣味を持つ人同士、何か連絡を取りたい、という人は、〒063　札幌市西区発寒8条5丁目3-1-215　加藤公一まで、連絡をください。ご協力を。

P.S. 以前友人に、「レゲーっていったい何年前のからレゲーなの？」と聞かれて困ってしまった。「何年、とかそんなのじゃなくて、自分で〝お、このゲーム懐かしいな〟とか、〝こんなゲーム出てたんだ。知らなかった〟とかいうのは自分の感覚で、これはレゲー、とかこれは違う、とか決めていいと思う。現役のレゲーなんてのもあると思うぞ」と答えておいた。

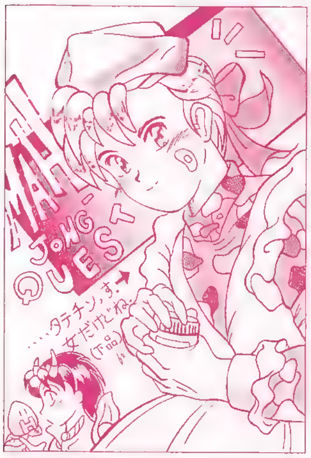
…実際はどうなんだろう？

（北海道　加藤公一君）

●レゲーの感覚っていうのは、ゲーム歴がどれくらいかによってだいぶ違ってくるよね。10年も前からゲームしてた人から見れば、3〜4年前のゲームはまだ全然レゲーじゃないと思うけど、比較的最近、ここ2〜3年からゲームやり始めた、という人にしてみれば、2年も経てばレゲーって感覚になると思う。また、レアな作品かどうか、ってのも〝レゲー感覚〟に大きく影響すると思うぞ。にしても、結構いいこと言



（福岡県　柏うどん君）●九州や北海道のほうは、結構交流があったりするのかな？関東は活動が少ないのかな。



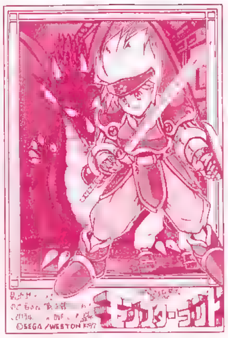
（東京都　神宮亭彰五君）●マージャンクエスト。近ごろはピデシスのファイナルロマンスが人気高いぞ。

（石川県　三輪　亮君）●そんなこと言わずに、どんどんゲームに夢中になってやってください。やる人あってのゲームなんだから。





（茨城県　中村ゆうさん）●ガロ3ね、実は結構おもしろかったんだけどなあ。闘神ブレイザーズはビデオシステムの横スクロールアクションゲーム。メンバーがソニック3に出演中だ。レゲーかどうかは？…本文ネタかな。



（大阪府　MINOYA君）●横スクロールアクションなんだけど、内容は完全にRPGなんだよね。傑作として名高いのだ。



（東京都　DS-3はどうなったのさん）●出たツイビデオ、出てるぞー。見てほしいんだなわし。しかし毎回謎のP.N.ですな。



（大阪府　竹井床さん）●そんないい店を知っているなんて幸せ者め！罰としてそのお店のレゲー仲間を増やすのだ！

ったんじゃない？加藤君。

次回もノーマル構成か、な？

ひょっとしたら、セガの横スクロール忍者アクションゲーム（元祖ブリーダーゲームでもある）の、「シャドーダンサー」のレヴューになるかも（↑いいかげんだなァ…）。イラストや「このゲームを語る」では、実はコナミ作品がパワー不足であることが判明。ナムコ系は超倍率高いので、今ならコナミが狙い目（笑）。カプコン、デコあたりは少し余裕が出てきたので、そろそろ小特集でもしようかと考えとります。

あ、遅ればせながら、暑中お見舞い（残暑見舞い）をくださったみなさん、どうもありがとうございました。この喜びをパワーに変え、なお一層レゲたま紙面の充実に励む次第であります。ではでは。

（残暑で異常ってる担当より）

通販で本を買う人へ★

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOhJIN's CORNER

選評 APAPA

住所の公表を恐れるサークルさんは、私書箱、または局留めでの通販受け付けも可能です。現在までのところ、そうしているサークルの通販に不備があったという話は耳にしていないので、不都合が複数報告されるまでは、申込先を局留めなどにすることを、このコーナーでは認めます。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、11月15日発売号締め切りは10月5日、11月30日発売号締め切りは10月20日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「○月○日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

K・O・F



Promised Land発行、B5判84頁オフ、表紙カラー。800円の無記名小為替＋270円切手にて。「長編から短編までギャグ満載の一冊。京&紅が目立ってますがほぼオールキャラ」66頁にわたる長編ギャグが珍しい。オチが弱いのは残念だが、女装を嫌がってる（けど似合ってる）紅丸など、キャラが生き生きと描けているのがいい。（〒343 埼玉県越谷市大房937-8 橋本方 PL係）

泪泪マシーン対戦概論

しいのみぷろだくつ発行、B5判100頁オフ。800円の無記名小為替＋310円切手にて。「レイレイ中心ですが、すべてのVHプレイヤーに」基礎からキャラ別攻略まで。強くなりたい人の必携本。（〒182 東京都調布市富士見町4-38-4 飯田荘101 山之内方 しいのみぷろだくつ）

COSMOS



PPM CLUB発行、A5判32頁コピー。表紙特殊紙。300円の無記名小為替＋190円切手にて。扉頁掲載。「ダライアス外伝本。こんな背景がある上で、私たちがプレイしてるという実感を持ってもらえたらうれしいです」Vゾーンストーリーの出撃前のワンシーンを描いた18頁シリアスマンガがメイン。（〒870 大分県大分市舞鶴町1-2-17 セゾン舞鶴703号 古賀たくみ）

鉄拳號



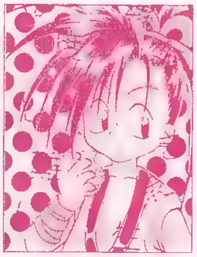
キテルズクラブ発行、B5判32頁オフ、表紙2色。200円の無記名小為替＋190円切手にて。「ウリは妙なニーナかな……」腹減らしてブラッディなミシェールと、訛ってて妙にかわいいニーナがメイン。勢いのあるギャグがよいぞ。（〒116 東京都荒川区南千住7-27-12 クローバーハイツ106 水野陽子）

NAKED EYES



猫丸印発行、B5判26頁、表紙カラー、箔押し。300円の無記名小為替＋270円切手で。「新キャラを意識した女の子中心本です」3人のダークストーカーを描いた12頁シリアスなど。やや読みで不足だけど、表紙の絵柄に魅力を感じる人は、押さえておくのが正義でしょう。（〒571 大阪府門真市南野口5-16 山本千種）

縁無き衆生は度し難し



ハリウッドランチマーケット発行、B5判32頁オフ、500円の無記名小為替＋270円切手で。「オールキャラを目指したのですが、幻×覇寄りになってしまいました」独特のとぼけたギャグが特徴。特に女性向けに限定されることはないギャグ本。（〒663 兵庫県西宮市上鳴尾町16-17-104 平井奈緒美）

Overnight Sensation



嶺上開花発行、ソニック大助個人誌。B5判32頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替＋270円切手にて。「決して一人では見ないでください……」1頁ギャグ連打本。妙にウルフ♡アキラなネタが多い。（〒317 茨城県日立市城南町5-5-2（302）鯉沼方 VF係）

MEXICAN ROCK



HERES発行、A5判68頁オフ表紙カラー。600円の無記名小為替＋240円切手にて。「リョウひいきのロバ×リョウ本です。しおりオマケ付き」少年時代を含んだ、あっさり味のロバ×リョウネタをさらっと無理なく描いてあって、読める。（〒738 広島県廿日市市原1267-149 石丸敦子）

Let's豪血寺

スクラップ団発行、B5判32頁オフ、表紙2色。300円の無記名小為替＋270円切手にて。



「ちょっと礼児が出張っているオールキャラギャグ本です」これ、といった押しがないのが弱点だが、豪2本を求めてる人は、手を出してOK。（〒355 埼玉県東松山市材木町9-3 下 陽子）

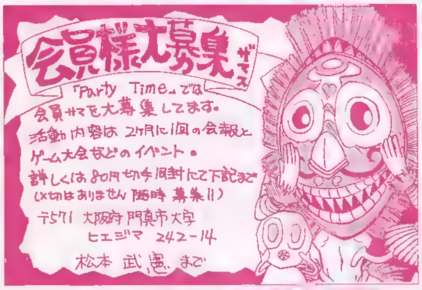
淫・侍魂

外道スライム発行、B5判24頁オフ、表紙2色。300円の無記名小為替＋190円切手にて。「牙神×ガルによる鬼畜小説。男の子にもおススメしたい」牙神＋黒ナコがガルを蹂躙しまくる小説本、鬼畜度高い。18歳未満の方の購入は禁止。（〒003 北海道札幌市白石区本通16北2-19 竹栄MS1F 橋本直美）

続・ももいろアイヌ娘



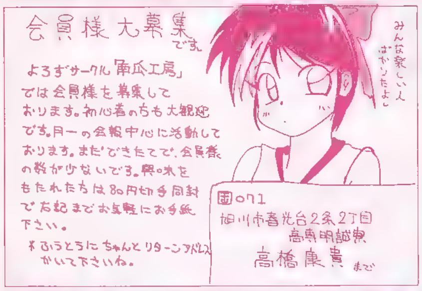
小町屋発行、B5判80頁オフ、表紙2色。900円の無記名小為替にて。「そう、あれから1年。相変わらずこんなのやってます」ナコ、リム、チャムなど。鬼畜度はそれほど高くない。18歳未満の方の購入は禁止。（〒607 京都府京都市山科区椥辻中在家町28-34-101 西田方 小町屋通販係）


会員様大募集ザマス
「Party Time」では
会員サマを大募集してます。
活動内容は 2ヶ月に1回の会報と
ゲーム大会などのイベント。
詳しくは80円切手同封にて下記まで
(〆切はありません 随時 募集!!)
〒571 大阪府 門真市大字
ヒエジマ 242-14
松本 武惠 まで

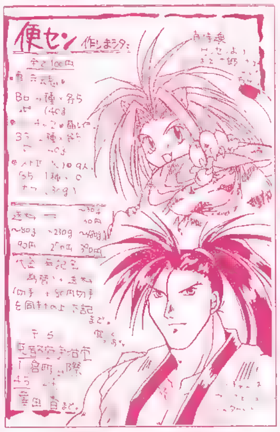

ヴァンパイアハンター
Girls 便セン 作りました♥
<B5・2種×7=14枚入り>
1Set 60g・100円です。
送料
100g迄▶190円切手
250g迄▶270円切手
<代金は無記名小為替でお願いします。>
※必ず 宛名シールと、返信用
80円切手を同封で。
〒320
宇都宮市 弥生 2-8-15
高野方 VH係

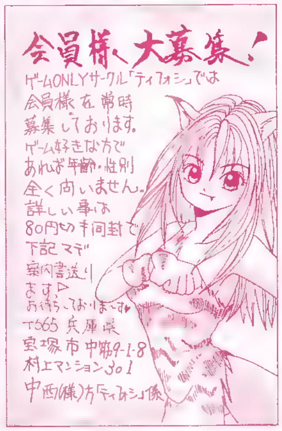

会員さまになってくれッ
ゲーム中心、でもでも超激よろずサークル「季節堂」です!
ただ今、90円切手同封なら会誌を、80円切手同封なら発行物をプレゼント中で〜す!!
〒494 尾西市
蓮池字郷中
481の18. 坂本方
「季節堂」まで♪


会員様大ボ集!!
ゲーム(格闘・RPG etc…)中心のよろずサークルです。2ヵ月に1度会報発行他、会誌、GOODSの製作も考えてます。
興味を持って下さった方は80円切手同封で↓まで。
〒501-06
岐阜県揖斐郡揖斐川町
極永 983-1
山口 生恵、
よろしく!
京

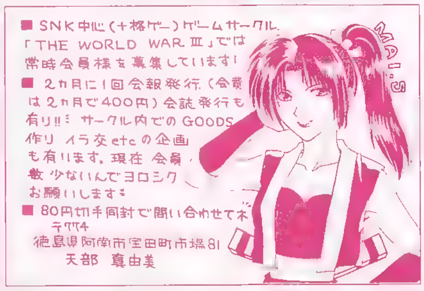

会員様大募集です
みんな楽しい人ばかりだよ
よろずサークル「南瓜工房」
では会員様を募集して
おります。初心者の方も大歓迎
です。月一の会報中心に活動して
おります。まだできたてで、会員様
の数が少ないです。興味を
もたれた方は80円切手同封
で右記までお気軽にお手紙
下さい。
＊ふうとうにちゃんとリターンアドレスかいて下さいね。
〒071
旭川市春光台2条2丁目
高専明誠寮
高橋康貴 まで


会員様大募集!
ほのぼのから18禁まで何でもアリのよろずサークル「Full Lineup」では常時会員様を募集しています。2ヶ月に1度会報発行、会費は2ヶ月で280円です。少しでも興味を持たれた方は下記までお願いします。
〒472
愛知県知立市谷田町
西1-10-16
久野方 F.L 迄


便セン 作りまシタ:
全て100円
代金 無記名
宛て 宜しく


会員様、大募集!
ゲームONLYサークル「ティフォシ」では
会員様を常時
募集しております。
ゲーム好きな方で
あれば年齢・性別
全く問いません。
詳しい事は
80円切手同封で
下記マデ
案内書送り
ます。
お待ちしておりま〜す♥
〒665 兵庫県
宝塚市 中筋9-1-8
村上マンション301
中西(様)方「ティフォシ」係


アーケードゲーム
ONLYイベント
ヴァーチャルヘヴン
10月10日 東京文具共和会館
2.3F コスプレ有
直参200スペース
委託30スペースで開催
来春2も開催決定!!
〒243 神奈川県
厚木市恩名1216-10F
遠藤さとみまで!!


■ SNK中心(＋格ゲー)ゲームサークル
「THE WORLD WAR Ⅲ」では
常時会員様を募集しています!
■ 2ヵ月に1回会報発行(会費は2ヵ月で400円)会誌発行も有り!! サークル内でのGOODS作り イラ交etcの企画も有ります。現在 会員数少ないんでヨロシクお願いします。
■ 80円切手同封で問い合わせてネ
〒774
徳島県阿南市宝田町市場81
天部 真由美
MAI'S


トラの穴
新書
古書
取り扱い品目
美少女コミック
同人誌・同人ソフト
各種イベントカタログ
まんが・趣味本など
まんが専門店
コミック
虎の穴
営業時間
1号店
2号店
03-5256-2102
03-5256-2055
お問い合わせはこちらへ
JR秋葉原駅徒歩2分
1号店
☎03-5256-2102
2号店
☎03-5256-2055
H 同人誌 委託 同人ソフト 買切り 大募集
まずはTELにて御連絡後見本誌、
見本ソフトを御送りください。
手放すなら、価値の判断できる虎の穴で
全国のHコミック同人誌求む!
御電話で連絡後、宅配で御送り下さい。
50冊以上の方 着払い OK!
詳しくはTELにて。
(注)着払いは、成年コミック・同人誌に限る。
コミック
とらのあな
虎の穴
2号店4F拡張OPEN。
商品がさらに充実

CD・ビデオもたくさん扱ってるよ!!

京都・山科に来たら、



大型ゲーム機もあります。
価格・在庫はTELでお願いします。

海底大戦争	¥30,000	スタックコラムス	¥10,000	F／A	¥15,000
ギャロップ	¥5,000	ずんずん教の野望	¥10,000	グレートスラッガーズ	¥3,000
ぐっすんおよよ	¥8,000	タントアール	¥5,000	スーパーワールドコート	¥5,000
ジオストーム	¥15,000	バンクパニック	¥10,000	ティンクルピット	¥10,000
大工の源さん	¥5,000	ぷよぷよ	¥20,000	ナックルヘッズ	¥10,000
メジャータイトル2	¥20,000	モンスターレア	¥10,000	ネビュラスレイ	¥25,000
ブレイゾン	¥3,000	スーパーイーグルショット	¥7,000	Vシュート	¥13,000
マッドシャーク	¥20,000	インベーダーDX	¥20,000	アルチメイトテニス	¥10,000
IQブロック	¥10,000	MJ-12	¥20,000	マクロス	¥15,000
マジカルクリスタル	¥3,000	カダッシュ	¥7,000	マジンガーZ	¥25,000
X-MEN（ロム）	¥30,000	スラップショット	¥10,000	グランドストライカー	¥13,000
スーパーマッスルボマー（ロム）	¥13,000	ハットトリックヒーロー'93	¥10,000	スーパーバレー'91	¥5,000
スーパーストⅡX（ロム）	¥25,000	USクラシック	¥4,000	ソニックウイングス	¥10,000
ヴァンパイア（ロム）	¥25,000	シャドーフォース	¥5,000	ターボフォース	¥10,000
パワードギア（ロム）	¥18,000	ダブルドラゴン	¥4,000	ハットリス	¥3,000
スカッシュ	¥5,000	エイトフォース	¥17,000	ラピッドヒーロー	¥25,000
サプライズアタック	¥3,000	ボンジャック	¥10,000	砦	¥5,000
プレミアサッカー	¥40,000	デスブレイド	¥8,000	アクロバットミッション	¥4,000
ヘクシオン	¥3,000	バルダーダッシュ	¥7,000	バンダイク	¥7,000
サイバトラー	¥13,000	ファンキージェット	¥5,000	ムスタンク	¥7,000
ソルダム	¥5,000	ドギューン	¥8,000	ガンバード	¥60,000
ファンタズム	¥6,000	フィグゼイド	¥8,000	バトルクロード	¥30,000
ビッグストライカー	¥5,000	V・V	¥10,000		

クイズ各種3000円より・業務用ネオジオソフト各種あります。
その他、多数値下げしました!!ぜひ、TEL・FAXでお問い合わせ下さい！
大型ゲーム機、中古基板多数在庫有ります。最新基板も有ります。TEL下さいネ。

今月の超目玉

ガンバード
¥24,800

ジャッキーチェン
¥24,800

10月5日10:00AMからの電話予約になります。
（それ以前の受付は出来ません）

ゲーメスト読者だけの大チャンス!!!

●今月の超超目玉商品●

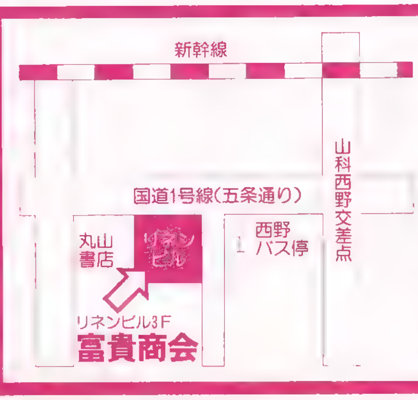
ススメ!!Mile Smile(新品PCB)‥¥TEL

営業時間 AM10:00〜PM7:00
日・祝、第2・3・4土曜日定休
振込先：京都市信用金庫山科支店
普通No.462446
富貴商会　高橋靖和

TEL.075-595-1136（代）
FAX.075-595-1139
問い合わせ歓迎!!

アミューズメント機器総合商社

富貴商会
Fuuki Co.,Ltd.





ゲームセンター ビッキーズ

ストリートファイターZERO大会終了！

夏休みを通して行われたストZERO大会もその幕を閉じました。みんな参加＆協力ありがとう！大会の結果は、10/30日発売のゲーメスト11/30日号で発表いたします！はたしてストリートファイトの頂点を究めた奴は誰だ!!

7月期ＶＦ２大会グランドチャンピオン



1位　トシーズアキラ〈アキラ〉
「トシーズで全国を制覇します。」



2位　栗原 淳〈カゲ〉
「今日は本当に運が良かった。はっきりいってマグレ。」



3位　プチアキラ〈アキラ〉
「暑いけど、やっぱり登り蹴りだよね〜。」

７月グランドチャンピオンはトシーズアキラに決定!! それにしても最近アキラは強い！アキラ乱舞（通称）や躍歩裡門でずんずん押しまくる姿は、まさしくずんずん教の野望ってかんじ？！（何じゃそりゃ）

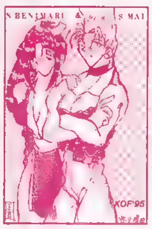
よいこのイラストコーナー



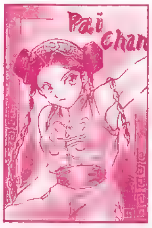
◀愛知県　ひびきやゆういち
かわいらしいユリで、よゆうっち♥



◀千葉県　ひゅるりら
セーラー服はいいっス。しかもメガネ♥



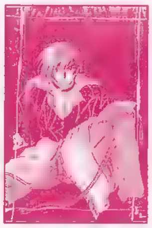
◀京都府　増田 梨沙
ベニーと舞のカップルとはめずらしい。



◀神奈川県　上野 左丸
色がきれいなピンクのパイちゃん。



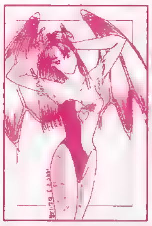
◀東京都　りょんペス虫
ふわふわした独特のカラーでステキ。



◀山口県　檜山 直樹
とてもかっちょいい庵です。



◀？　卯月 渉
店長もガンバは大好きです！



◀宮城県　ねむり猫
美しいモリガンお姉様です。



◀埼玉県　木月 彩瞳
ボッツのイラストは少ないので嬉しい♥

毎度おなじみ 定例大会！

毎週土曜日　ヴァンパイアハンター大会

- ●エントリー受付　10:00〜16:00
- ●大会開始　16:30〜
- ・２人１組のチームトーナメント制
- ・お一人の場合こちらでチームを作ります。

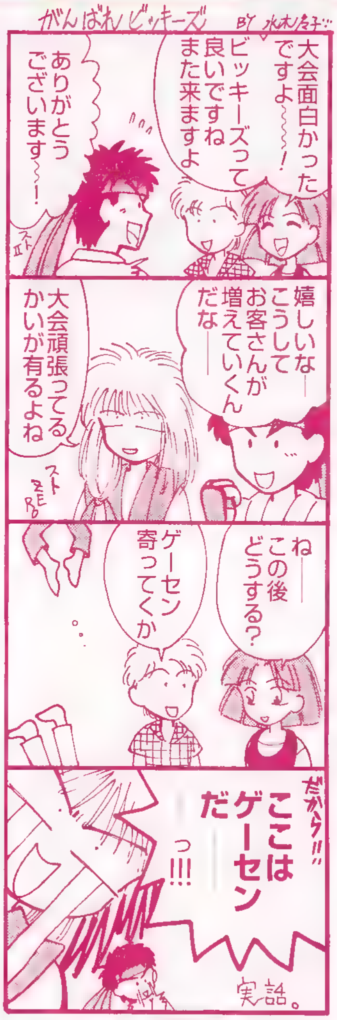
毎週日曜日　バーチャファイター２大会

- ●エントリー受付　15:00〜16:30
- ●大会開始　17:00〜
- ・毎月最終日曜日は通常大会後にグランドチャンピオン大会を開催。
- ・フリープレイ、タッグマッチもあり。

各大会中はコスプレＯＫ！

ただしコスプレのままでの来場・外出は禁止。更衣室はトイレです。

新大会も企画中？！





●ビッキーズではみなさんからのイラストハガキを募集しています。店内をあなたのイラストで飾ってみませんか？

↓宛先はこちら

東京都中央区銀座8-15-8
ダイヤハイツ301 前田裕司

チャドラン

日本最大規模を誇る **通販部**

☎06-543-7700（受付時間朝10時～夕方7時）
〒550 大阪市西区南堀江1-23-8 以降は自動録音にて24時間OK。
FAXでの注文も受け付けています。FAX06-543-8778

新作・人気作を並ばずに買いたい！ほしいソフトがどこにも売っていない！今すぐお電話ください。チャドランはそんなあなたの味方です。

●新品・中古・激安価格●日本一の規模を誇る在庫量●買って安心着払いシステム●注文した次の日には商品到着（一部地域を除く）●予約をしていると発売日には商品到着（一部地域商品を除く）

お願い

■発送後のキャンセルは往復送料をいただきます■商品代金は商品と引換です送料900円（一部地域を除く）■未成年の方は保護者の電話確認が必要です。■日曜・祝日はお休みです。■24時間注文OK：受付終了後は留守番電話にて受付ます。■新作の予約キャンセルは発売日の5日前までにお願いします。それ以後のキャンセルは往復送料をいただきます。■品切れの場合はご了承下さい

チャドランクラブ会員募集中!! 特典いっぱい
お申込みは氏名、〒番号、住所、電話、生年月日をご記入の上、200円分切手を同封して封書でお申し込み下さい。

チャドランニュースをお送りします
お申込みは氏名、〒番号、住所、電話、生年月日をご記入の上、封書でお申し込み下さい。

KOFキャラ人形プレゼント中！

ネオジオCD ~~¥49,800~~→¥29,800
NCザ・キングオブファイターズ'95 ~~¥8,800~~→¥6,280



今、NC本体とKOF'95をセットでお買上げいただくとKOFキャラ人形がもらえちゃう！（ご希望の方は注文の際に人形ください！とお伝えください）
※数に限りがあります。お早目に！

新作

発売日		商品名	予約価格
10月6日	NC	将棋の達人	¥5,280
10月6日	SF	神聖紀オデッセリア2	¥7,580
10月6日	SF	タクティクス・オウガ	¥7,980
10月6日	VB	バーチャルフィッシング	¥5,280
10月13日	SF	ゲームの鉄人	¥6,580
10月13日	SS	ゲームの鉄人	¥6,120
10月13日	VB	インマウスの館	¥4,480
10月18日	3DO	麻雀狂時代 コギャル放課後	¥8,380
10月20日	GB	ハイパーブラックバス95	¥3,180
10月20日	GG	ギアスタジアム 平成版	¥2,380
10月20日	NC	ADK ワールド	¥4,780
10月20日	SF	RINGS アストラル バウト3	¥6,580
10月20日	SF	天地創造	¥7,980
10月27日	SS	プリンセスメーカー2	¥7,020
10月20日	SF	スーパー花札2	¥6,580
10月20日	SS	X-JAPAN VS001	¥6,120
10月20日	SS	ときめき麻雀 パラダイス	¥6,120
10月20日	32X	バーチャファイター	¥6,280
10月27日	GB	魔法騎士 レイアース2	¥3,180
10月27日	SF	ウルトラベースボール 実名版3	¥6,580
10月27日	SS	セガインターナショナル ビクトリーゴール	¥4,320
10月27日	SF	魔天伝説	¥7,580
10月上旬	SF	SD・F-1グランプリ	¥7,580
10月上旬	SF	すぱぽーん	¥3,980
10月中旬	SC	ファンタジー ゾーン	¥3,380
10月中旬	SS	アメリカ横断ウルトラクイズ	¥5,220
10月下旬	SF	テレビアニメ スラムダンク SDショータイム	¥6,580
10月下旬	SF	ハイパー イリア	¥6,580
10月下旬	SF	PARLOR パーラー3	¥7,980
10月下旬	SF	ライトファンタジー2	¥6,580
10月下旬	SF	リングにかけろ	¥7,980
10月下旬	SS	キングオブボクシング	¥5,220
10月予定	MC	シャドウラン	¥5,280
10月予定	SF	ガンガンガンチャン	¥5,980
10月予定	SF	天地無用！げーむ編	¥7,580
11月10日	SF	全国縦断ウルトラ心理ゲーム	¥6,580
11月17日	SF	全国高校サッカー2	¥6,580
11月予定	SF	ゼロヨンチャンプRR-Z	¥8,380
11月予定	SS	X-MEN	¥5,220
11月予定	SF	ロマンシング・サガ3	TEL
11月予定	SF	スーパーブラックバス3	¥7,980
11月予定	SF	ファーランド ストーリー2	¥8,680
11月予定	SF	不思議のダンジョン2	TEL
未定	SS	バーチャファイター2	未定
未定	SF	ドラゴンクエスト6	未定
未定	SF	スーパーマリオ RPG	未定

予約・販売・買取価格は変更する場合があります

チャドラン人気ソフト特集 通常販売

商品名	販売価格
スーパーファミコン	
RPG [illegible]	¥6,980
悪魔城[illegible]XX	¥5,980
[illegible]	¥6,580
[illegible]	¥8,680
[illegible]	¥6,580
[illegible]	¥7,580
[illegible]	¥7,580
[illegible]	¥4,980
[illegible]	¥5,580
[illegible]	¥6,980
[illegible]	¥7,480
キャラバン シューティング コレクション	¥4,780
鬼神童子ZENKI	¥6,580
[illegible]	¥3,480
クロックタワー	¥7,980
クロノ・トリガー	¥4,980
すーぱーぐっすんおよよ	¥6,580
競馬エイトスペシャル2	¥3,980
スーパー競馬2	¥6,980
コンバット	¥8,680
[illegible]	¥5,980
[illegible]	¥7,980
[illegible]	¥1,980
就職ゲーム	¥7,680
スーパー将棋2	¥6,980
[illegible]	¥9,980
[illegible]	¥6,480
シムシティ 2000	¥9,980
[illegible]	¥3,480
[illegible]	¥5,480
[illegible]	¥6,580
[illegible]	¥2,980
[illegible]	¥6,580

ゲームボーイ [illegible]
バーチャルボーイ [illegible]
スーパーCD-ROM [illegible]
セガサターン [illegible]
ゲームギア [illegible]
ネオジオ [illegible]
ネオジオCD [illegible]
3DO [illegible]
ハード [illegible]

中古買取

商品名	買取価格
RPGツクール	¥4,000
イーハトーヴォ物語	¥4,000
ウィザードリィVI	¥4,500
ウェディングピーチ	¥4,000
海腹川背	¥3,500
スーパーV・G	¥3,800
A列車で行こうIII SV	¥4,500
エアーマネジメントII	¥4,500
NBA LIVE'95	¥4,000
NBA 実況バスケット	¥4,000
弟切草	¥4,000
かまいたちの夜	¥3,500
学校であった怖い話	¥2,500
機動武闘伝 Gガンダム	¥4,200
KAT'S RUN	¥4,000
極上パロディウス	¥3,300
シヴィライゼーション	¥4,500
シミュレーションプロ野球	¥4,000
シムシティ 2000	¥6,800
スーパー人生ゲーム2	¥4,200
実況ワールドサッカー2	¥4,200
スレイヤーズ	¥4,000
聖剣伝説3	¥7,000
ダービースタリオンIII	¥6,000
大戦略エキスパート	¥4,200
大爆笑人生劇場 青春編	¥3,000
大爆笑人生劇場 大江戸	¥3,000
提督の決断II	¥4,800
デザエモン	¥4,500
トップネジメントII	¥4,500
スーパードッグファイト	¥4,000
スーパードリフト アウト	¥3,800
なつき クライシス バトル	¥3,500
スーパードンキーコング	¥3,000
早指し二段 森田将棋2	¥5,500
羽生名人のおもしろ将棋	¥4,500
バトルロボット烈伝	¥6,800
パズルボブル	¥3,000
スーパーボウリング	¥3,000
スーパーボンバーマン3	¥3,000
超時空要塞 マクロス	¥3,500
魔法騎士 レイアース	¥4,000
魔導物語 ハナマル	¥4,000
魔法陣 グルグル	¥5,200
マリオのスーパーピクロス	¥3,000
ミスティック アーク	¥4,000
ミラクル ガールズ	¥4,000
メタルマックス リターンズ	¥4,500
モノポリーゲーム2	¥4,200
夜光虫	¥4,200
ヨッシーアイランド	¥5,500
ヨーロッパ戦線	¥4,000
リトルマスター	¥4,200
第4次スーパーロボット大戦	¥5,000

※価格は変動します。TELにてご確認ください。

中古買取申込み案内（注意事項）

1. 申込書は記入事項をお書きいただき必ず商品といっしょにお送りください。（申込書がない又は、未記入の場合受付できません）
2. 未成年者の方は保護者の方に承諾の署名と捺印を押してもらって下さい。（無い場合は受付できません）
3. 買取受付完了後の返品は不可。
4. 送る前に買取価格を確認してください。（毎日の様に変更します）
5. らくがき、破損、故障などの商品価値のないものは送らないでください。（万一送られても返品できません）
6. 同ソフト2本以上送られると買取価格は下がります。又、箱、説明書、付属品が揃っていない商品は大幅に価格が下がります。（買取できない場合もあります。なるべく送らないでください。）
7. 送金手数料は合計金額より差引となります。
8. 発送・返品手数料はお客様負担となりますのでご了承の程よろしくお願いします。
9. 以上の事が満たされず受付出来ない場合は着払いで返品となりますのでご注意下さい。（ハードの付属品なしは買取出来ません）

チャドラン中古買取特典付きセール

5本以上で買取金額¥10,000以上・買取金額の5%アップ
10本以上で買取金額¥15,000以上→買取金額の10%アップ
15本以上で買取金額¥20,000以上→買取金額の15%アップ
20本以上で買取金額¥25,000以上→買取金額の20%アップ
（但し、一本当たりのアップ額は¥300までとさせて頂きます）

- - - キリトリ - - -
SF・SS・PSソフト GM
（3本以上で）1本に付き¥100UP
¥100up券

＊申込み用紙の無い場合は受付出来ません。
＊商品価値の無い物は買取できません。
＊ソフトの機種はSF・SS・PSソフトに限る。
＊同ソフト多数は不可。
＊箱・説・付属品などすべて揃っている物のみ有効。

- - - キリトリ - - -

平成　年　月　日　　ゲーメスト

買取申込書（保護者承諾書）

氏名	フリガナ ㊞	電話番号	（　　　） ―	生年月日：大・昭・平　年　月　日 / 年齢
住所	〒　－　　読みがな			
商品名				
商品売却（　）個を承諾します。	保護者	未成年の方は保護者の方に記入してもらってください。	フリガナ ㊞	

SF…スーパーファミコン GB…ゲームボーイ SC…スーパーCD・ROM2 FX…PC・FX GG…ゲームギア NC…ネオジオCD SS…サターン NG…ネオジオ 32…32X 3D…3DO HA…ハード●TELマークの売価は電話でお問い合わせください。●価格は送料・消費税別です。●上記商品はほんの一例です。この他にも多数揃えていますので、お気軽にお問い合せください。

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-5000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-8000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)

型番MST-8　¥9,800(350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●

R&K 052(732)3874／イエローバック 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630



* AV-5000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)。

☆☆別売コード☆☆

RGB21コード	¥3,500
RGB15コード	¥5,000
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

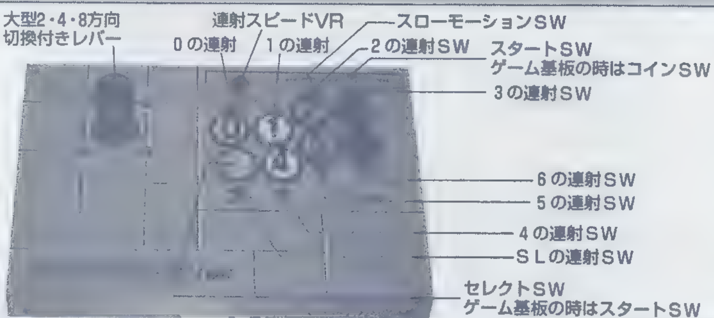
RGB21延長コード	¥5,000
RGB15延長コード	¥5,000

注意:スティックは Σ-8000以外は使用出来ません。

型番AV-5000　¥26,000　付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSUPER PRO-STICK!!

すべてのSWを任意に設定できます。又、同時押しのSWも任意に設定できます。



寸法 320×220×30mm　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　¥15,800

注意:本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



*スーパーファミコン用コード(型番SF)	¥4,000
*ネオ用コード(型番N)	¥2,500
*メガドライブ用コード(型番MD)	¥4,000
*2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)	¥2,000
*6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)	¥4,000
*マスターシステム用コード(型番MM)	¥2,000
*パソコン用コード(型番PP)	¥1,500
*コントロールBOX接続用コード(型番AS)	¥2,500
*サターン用コード(型番ST)	¥4,000

Σ-8000TURBOの特徴

* 別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★★★★　新製品　★★★★★

サターン用コード……¥4000

注意:Σ-8000専用です。
以前のスティックには使用できません。

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
* 送料は全国一律600円です。
* お急ぎのかたはお電話でお申し込みください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオジオ用	¥3,500
●コナミ用	¥3,500
●システムⅠ用	¥3,500
●システムⅡ用	¥4,000

注意

以前の別売りコードやコントロールBOX接続用コードはΣ-8000には使用できません。
コードの注文はスティックの型番を書いて注文してください(Σ-8000用とかΣ-6000用とか)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.0794(84)0476

締め切り　10月30日
発表　12月30日号
ハガキ　168ページ

秋もすっかり深まって、ゲームをするにはもってこいの季節になりましたねえ。今回からビッグなプレゼントを用意!! 168ページのアンケートハガキに欲しい品物を1つだけ書いて送ってね。

ゲーメスト提供
① バーチャファイター2&アストロ筐体セット
1名



今号から、プレゼントコーナーでは「めざせハイスコア」でのプレイヤー人気ベスト10から1つ、最新の人気ゲーム基板をプレゼントしていくことにした。記念すべき第1回は、なっ、なんと!バーチャファイター2の筐体セット!基板だけじゃなくて、筐体ごとプレゼントしちゃうのだ。こりゃもうアンケートハガキすぐに出すしかないぞ!

カプコン提供
② カプコンサマーフェスティバル95 IN国技館記念Tシャツ
10名

8月10日にカプコン主催で行われたカプコンサマーフェスティバル95IN国技館の記念Tシャツを10名様に。今日から君もブラックサンデーズの一員だ!!(意味不明)



読者サービス部提供
③ フェリシア、ウィンビービッグタオルセット
3名

今、読者サービス部で爆発的人気の、フェリシアとウィンビーのビッグタオルを、セットにして3名様にあげちゃうぞ。



ゲーメスト提供
④ AMショー主要メーカーカタログセット
20名

盛況のうちに幕を閉じた第33回AMショー。そのAMショーに出品した各メーカーさんから、新作ゲームのパンフレットをいただいてきたぞ。それらを全部セットにして20名にあげちゃうぞ。



10月30日号 プレゼント

8月30日、9月15日合併号プレゼント当選者発表

サイバーボッツ&コンパネ
小泉淳二君 神奈川県
スーチーパイ&コンパネ
金平洋之君 東京都
極パロ&コンパネ
岩本ゆかりさん 熊本県
ベガ9000DX
加茂 河君 宮城県
AV8000TB&AV5000
藤本昭則君 東京都
ヴァンパイアハンター基板
中山亜紀君 東京都
キャプテンコマンドー基板
大庭暢雄君 神奈川県
コットン基板
渡辺 啓君 岡山県
コズモギャングザパズル基板
森尾和成君 長崎県
究極戦隊ダダンダーン基板
横田寛之君 兵庫県
ギャラガ基板
日野杉 裕君 岩手県
豪血寺一族2基板
荒谷弦一郎君 東京都
ゴールデンアックス基板
井上智之君 福岡県
ザ・キング・オブ・ドラゴンズ基板
佐野佳子さん 宮城県
ナイツオブ・ザ・ラウンド基板
中野 明君 福岡県
コズモギャングザビデオ基板
細井 健君 京都府
新入社員とおる君基板
西方邦仁君 愛知県
戦場の狼II基板
菊池 亮君 宮城県
ストIIターボ基板
中村佳人君 東京都
スーパーストIIX基板
望月 悟君 神奈川県
ゼビウス基板
山本知宏君 愛媛県
テラクレスタ基板
清野 淳君 北海道
レインボーアイランド基板
花田史記君 北海道
テトリス基板
長谷めぐみさん 福岡県
戦国エース基板
加藤英俊君 埼玉県
魔法大作戦基板
仲鉢慎也君 神奈川県
ネビュラスレイ基板
松浦慎一君 愛知県
ファイナルファイト基板
田口直義君 栃木県
魔界村基板
佐藤俊和君 東京都
USネイビー基板
小沢竜一君 神奈川県
コミゲバックナンバーセット
清水敦志君 兵庫県
ゲーコミ龍虎の拳セット
平山 晃君 山口県
武藤 淳君 愛知県
ネオジオギャルズセット
高橋亜紀子さん 愛知県
坂口 学君 埼玉県
スーパーリアル麻雀セット
片嶋啓登君 愛知県
小田忠司君 大阪府
ゲーコミ4コマセット
古賀正彰君 長崎県
溝上 望君 長崎県
謎本セット
福本卓司君 広島県
高木清正君 兵庫県
ゲーコミコットン
楊 昌和君 静岡県
大窪康弘君 栃木県
桜井幹大君 岐阜県
松本成悟君 北海道
山田 充君 神奈川県
ゲーコミダダンダーン
宮内 洋君 埼玉県
番場荘吉君 京都府
早川 健君 大阪府
風見志郎君 愛媛県
新命 明君 埼玉県
ゲーコミ魔法大作戦
橋本信一君 愛媛県
海城 剛君 静岡県
諸星 団君 群馬県
南 光太郎君 東京都
円谷 浩君 兵庫県
ゲーコミハンター4コマ
亀田恵理さん 埼玉県
小沼香奈子さん 静岡県
上田勇樹君 広島県
吉田康弘君 福島県
篠原健一郎君 千葉県
ゲーコミKOF'94外伝
竹久祐樹君 愛媛県
村岡宏紀君 東京都
嶋村美雪さん 千葉県
小武和幸君 福井県
河野雅子さん 埼玉県
ゲーコミSSディッガー
東元文孝君 東京都
和賀 真君 愛知県
福原健一郎君 東京都
富波貴史君 兵庫県
西村由岐さん 東京都
ゲーコミ豪血寺
田浦厚志君 神奈川県
赤尾千恵子さん 山梨県
柴田智子さん 大阪府
宮越文男君 埼玉県
友野俊彦君 埼玉県
ゲーコミ学園の守護者
細見きえさん 京都府
大野加世子さん 福岡県
近藤一也君 東京都
高橋卓也君 埼玉県
三井直子さん 栃木県
ゲーコミCONTINUE?
荻野純平君 静岡県
板橋明広君 福岡県
滝井 太君 香川県
石橋涼子さん 宮城県
小林みゆきさん 千葉県
真侍魂の謎
尾崎洋志君 千葉県
上村芳文君 三重県
菊池 香さん 神奈川県
小川 聡君 北海道
石井明夫君 北海道
ストII波動拳の謎
露木孝司君 神奈川県
佐藤鉄平君 新潟県
箕畑和之君 兵庫県
川口翔悟君 福岡県
平井一樹君 東京都
ゲーメストワールド
本田理恵さん 熊本県
市川浩二君 埼玉県
渡辺幸一君 北海道
長田 悟君 東京都
ハンタービデオセット
小倉貴司君 埼玉県
小笠原 佑君 長野県
ビデオ餓狼伝説3
光藤雄介君 大阪府
志村 智君 滋賀県
郷原寿恵さん 大阪府
ビデオバーチャファイター2
木村美実さん 青森県
石橋 真君 岡山県
ビデオKOF'94
川面浩以君 茨木県
和田佳子さん 大阪府
曽根祥子さん 静岡県
ストII 増刊セット
柴田智宏君 千葉県
前坂英雄君 富山県
ムックシューターセット
吉井久和君 大阪府
山川賢司君 福岡県
ムックバーチャ2セット
吉田みのりさん 埼玉県
濱口真由美さん 兵庫県
ムック格ゲーセット
溝口和秀君 神奈川県
村上哲也君 愛知県
ムック女キャラセット
小野 靖君 兵庫県
安藤和夫君 岐阜県
ムック鉄拳
岩永昇三君 北海道
三谷国智君 岐阜県
前野 斉君 茨木県
藤井健右君 兵庫県
川口 謙君 神奈川県
増刊スーパーストIIX
原田英治君 大阪府
丸山正二郎君 愛知県
中川忠嗣君 石川県
高橋慶淳君 東京都
浜脇理都子さん 香川県
ムックヴァンパイアハンター
恵利川久子さん 東京都
角田育久君 滋賀県
吉松靖祐君 高知県
岡 富樹彦君 福岡県
川北裕一郎君 大阪府
ムックKOF'94
湯浅 恵さん 千葉県
木下 仁君 岐阜県
上江洲 剛君 東京都
盛田康弘君 大阪府
日下部理恵さん 千葉県
ムック真侍魂完全版
高井秀招君 愛知県
井神哲也君 東京都
坂本義勝君 岡山県
佐藤康司君 滋賀県
松岡宏晃君 兵庫県
増刊ワーヒーJET
松下賢二君 愛媛県
安田昌浩君 愛知県
村島研二君 鹿児島県
廣仲一輝君 兵庫県
北川直樹君 三重県

ヴァンパイアハンタームックプレゼント当選者発表

ステレオグラムキーホルダー

松本　章君　群馬県
谷村憲一君　富山県
志村喜也君　山梨県
一木　臣君　神奈川県
中村美保子さん　三重県
斉藤直也君　東京都
鈴木　寛君　新潟県
上山英子さん　北海道
伊藤正臣君　三重県
森口正則君　静岡県
今野博昭君　山形県
大北浩也君　滋賀県
佐倉康浩君　岡山県
植草健一君　千葉県
小林秀行君　東京都
松高和恵さん　奈良県
福寺結城君　北海道
稲垣太佑君　兵庫県
浜田隼人君　千葉県
塚辺　大君　福岡県
加藤悠佑君　大阪府
山本一祥君　神奈川県
薄波　毅君　大阪府
岩槻智士君　千葉県
木内恵美さん　徳島県
山田　拓君　新潟県
中村匡孝君　静岡県
小野　勝君　岡山県
浜田美幸さん　北海道
友藤晋輔君　兵庫県
鳥越哲也君　岡山県
河合直樹君　岐阜県
島村秀人君　東京都
浜田尚子さん　宮崎県
中村博美さん　石川県
松尾清之君　岡山県
高橋優子さん　宮城県
小林健一君　長野県
尾崎竜二君　三重県
飯室暁之君　東京都
吉成隼人君　茨城県
田中伸明君　三重県
宮脇太朗君　大阪府
三浦一介君　福岡県
建部　学君　神奈川県
石塚優太君　千葉県
不動　明君　東京都
間久部六朗君　福岡県
早乙女門土君　愛知県
音無響子さん　奈良県
島村　丈君　静岡県

サスカッチテレカ

小沼直樹君　茨城県
斉藤充功君　千葉県
小野達也君　大分県
戸田　将君　埼玉県
百海和弥君　石川県

オルバステレカ

瀬下淳子さん　東京都
和田健一郎君　神奈川県
谷垣内美帆さん　岐阜県
福村　学君　三重県
金子恵里子さん　神奈川県

ビシャモンテレカ

浅井慎太郎君　広島県
今泉友和君　愛知県
本間喬寛君　神奈川県
吉田眞徹君　大阪府
神田智就君　千葉県

フェリシアテレカ

増田博一君　鳥取県
角　飛鳥さん　福岡県
久保謙一郎君　熊本県
田代善崇君　大分県
佐野公男君　愛知県

アナカリステレカ

相沢陽介君　宮城県
三好のぞみさん　東京都
木野本　直君　東京都
田畑一季君　秋田県
小山美彦君　宮城県

モリガンテレカ

金城博之君　沖縄県
井出　敦君　大阪府
自石壮士君　神奈川県
松下智浩君　神奈川県
田中　仁君　東京都

ドノヴァンテレカ

原田かおりさん　神奈川県
川島　聡君　千葉県
尾花優一君　東京都
宮地宏人君　愛知県
山地拓美君　神奈川県

レイレイテレカ

杉本孝光君　静岡県
田中良臣君　和歌山県
佐藤義秀君　山形県
横田周子さん　神奈川県
谷本浩和君　福井県

パイロンテレカ

鈴木周平君　東京都
永井　亨君　埼玉県
芹沢典洋君　埼玉県
安斉親弘君　東京都
大西慎哉君　兵庫県

フォボステレカ

宮下博史君　長野県
川口功司君　福岡県
谷中政基君　茨城県
脇沢真理子さん　長野県
安原　宏君　徳島県

デミトリテレカ

細羽英貴君　京都府
村田　薫君　青森県
平塚勝広君　福島県
原田麻美さん　石川県
清水畑　昇君　東京都

ガロンテレカ

佐藤美香さん　秋田県
中沢保子さん　群馬県
石川裕子さん　神奈川県
中村　誠君　長崎県
小室典子さん　徳島県

ビクトルテレカ

宮崎哲生君　京都府
江尾修平君　静岡県
当田卓也君　広島県
矢内優介君　埼玉県
大久保達也君　大阪府

ザベルテレカ

関根直樹君　茨城県
立花　心君　広島県
清水博史君　岡山県
降幡　仁君　長野県
佐藤規子さん　大阪府

ポスター&卓上カレンダー

大崎泰広君　新潟県
目黒　仁君　福島県
黒澤　翼君　東京都
上原　務君　静岡県
久保季子さん　栃木県
田島章宏君　徳島県
渡辺佑一朗君　栃木県
阪田幸司君　奈良県
和田有子さん　愛媛県
中島暁子さん　大阪府

ヴァンパイア基板

別所輝謙君　神奈川県

X-MEN基板

藤本栄子さん　茨城県

サイバーボッツ基板

川島良介君　東京都

ヴァンパイアハンター基板

鈴木大蔵君　千葉県

ストZERO基板

斉藤真人君　神奈川県

ムック発売記念テレカプレゼント当選者発表

北海道

吉川勇三君
中野博夫君
松橋裕希さん
中野雄博君
西田光平君
渡辺幸一君
福井康仁君
菅原　南君
佐藤敏烈君
上杉　実君
益山直人君
高坂琢磨君
佐藤辰昌君
上門奈生子さん
坂井圭輔君
板垣秀幸君
山田理恵さん
老川徳行君
鎌田健太君
畠山　亮君

青森県

南館信雄君
須藤結輔君
高田大嗣君
中山敦史君
上　賢治君
高屋智寛君
石川　亮君
佐藤顕治君

岩手県

國安美代子さん
白沢克哉君
浜　葉子さん
菊池幸子さん
木花田厚子さん
高橋杏子さん

宮城県

遠藤周太君
遠藤竜太君
小野紗津樹さん
吉田喜一郎君
菅原敦子さん
下河原　力君
飯渕　久君
桝田雅史君
工藤　毅君
菊池　謙君
中田朝子さん
今野　怜君
鈴木　順君

秋田県

渡辺一幸君

山形県

今野博昭君
下山　宏君
渋谷マコト君
下山尚道君
竹田智暁君
菅原和哉君
小野智彦君

福島県

和合　学君
佐柄洋平君
福田啓二君
大橋良一君
小泉秀之君
横山公一君

茨城県

高野敏裕君
高村　亮君
唐沢俊彦君
塩畑　純君
佐藤裕司君

栃木県

大橋周平君
大塚貫夫君
鈴木荘太君
岡本益亮君
高橋直樹君
久松菜穂子さん
中山　優君
上岡二紀恵さん

群馬県

工藤正樹君
安田雅一君
小林沙織さん
石川健太郎君
白坂　彰君
岩崎しのぶさん
中島勇人君
大渕拓磨君
寺島祥夫君
斉藤孝仁君
坂口英之君
長浜康行君
安塚右京君
飯野泰史君

埼玉県

石川卓君
斉藤茂雄君
新井敏彦君
池田舞子さん
針谷智志君
矢部真也君
遠藤清美さん
大久保慎吾君
竹野真矢君
増田和樹君
越　宏昭君
山口岳志君
大杉昭彦君
真野文孝君
柴田　真君
村井宏江さん
窪田達典君
横山　靖君
薗田公孝君
田島直樹君
松崎文之進君
山田裕二君
木村明美さん
中島麻未さん

10月30日号 プレゼント

神谷勝信君 増田英吉君 福島清人君 田代秀之君 鈴木達郎君 前田剛司君 榎田剛土君 北沢大輔君 千葉県 今井淳子さん 作田慶輔君 白井宏尚君 三浦景子さん 藤野孝之君 梶原一騎君 石川俊成君 今井理雄君 伴瀬麻子さん 阿部康一郎君 佐々木亮君 鈴木朋秋君 金谷沙織さん 上原浩君 坂倉直矢君 吉田和弘君 眞鍋芳男君 古谷憲太郎君 武田直樹君 中島邦晃君 中塚貴子さん 八倉俊君 髙橋知礼君 植村泰輔君 佐藤将吾君 伊藤博志君 園田一郷君 秋田純秀君 渡辺幸彦君 上地絢子さん 小金伊織君 大河直君 前田建志君 新谷育郎君 河原麻美さん 末吉百合香さん 川名順二君 中村亮一君 吉田典生君 東京都 高橋美奈子さん 大谷友美さん 三浦豪臣君 黒川聡君 綾部正男君 柳ゆかりさん 加園貴之君 大喜広海君 山口剛君 平田勝由君 平田宣央君 白井貴行君 旭谷信治君 根津伊佐央君 和田和行君 高橋亜紀さん 戸頃孝彦君 熊沢和行君 石垣喬史君 北島龍一君 鈴木貴之君

千枝担君 萩原克祐君 皆川裕子さん 髙橋吉成君 富田昌憲君 村田武彦君 五十嵐義充君 渡辺智子さん 岩崎竜郎君 谷本龍彦君 松本浩樹君 小宮山尚史君 楠浩一君 安田裕宣君 松沢知之君 伊野本憲浩君 梅田裕子さん 長田竜太君 岩月大介君 腰山健太郎君 貝瀬裕昭君 阿部英樹君 柳沢崇博君 牧野辰典君 小見山卓也君 松永昌人君 山崎朗義君 岩浪正志君 塩見裕一君 小山正人君 大野玄樹君 稲見剛志君 上條巧君 髙瀬耕一君 並木一也君 神奈川県 小長井励治君 加東洋行君 小坂一規君 沖崎正平君 朝日秀樹君 濱田義史君 増田章君 山口恵子さん 長崎正民君 佐伯雄一郎君 安藤豊君 鈴木由紀さん 森花弘志君 曽我麻衣子さん 馬場麻美さん 仲鉢慎也君 田中智明君 三好正高君 根本直史君 川南盛文君 三浦悠介君 中里崇君 鈴木澄子さん 村上禎之君 金靖律君 渡辺希君 峯尾嘉征君 古川裕人君 大竹孝明君 福泉健介君 垣花真琴君 服部大助君 瀧秀行君 山梨県

遠山由加里さん 下山仁君 長野県 鷹野裕一君 西川亜希子さん 市川敦司君 松井仁志君 青仰美樹さん 清水紀文君 新潟県 神丸保博君 井口文男君 久保和美さん 高田圭一君 吉田邦彦君 本間隆史君 五十嵐墨君 白井直哉君 星野貴之君 深澤智子さん 粱取由美子さん 伊藤聡司君 富山県 中村健一郎君 上田栄治君 宮島理恵さん 佐藤俊之君 石川県 池上智昭君 寺岡鉄治君 小酒井龍一君 吉田武史君 谷田素志君 黒川子門君 金子真美さん 福井県 井上博之君 吉田美由紀さん 瀧見康浩君 岐阜県 岩屋久子さん 岩田洋二君 浦田智幸君 江崎敬之君 西部秀樹君 日野亜紀子さん 榊原智仁君 佐藤武嗣君 横井政彦君 伊藤秀徳君 山田露代さん 静岡県 池田健太郎君 望月春奈さん 青木猛君 市川佑太君 藤沼大介君 藤下桂君 愛知県 若江かおりさん 贊武史君 千田真一君 桜井信彰君 岩田規史君 髙儀亜紀子さん 白井亮太郎君 松田登樹君 名倉正人君 高田猛君 杉浦千恵さん

平松輝彦君 水谷希さん 中川博文君 浅井映博君 三好聡史君 石塚純一君 尾関健一君 黒宮誠治君 榊原啓介君 佐伯美佳さん 間瀬淳君 大喜紀仲君 尾関豊隆君 竹本浩君 富田剛仁君 斎藤直樹君 安藤祥太君 鈴木栄一君 石川徹君 福田奈保香さん 鈴木幹広君 浅井永行君 鈴木仁君 岩月貴光君 加藤丈詞君 宗金浩樹君 新見彰規君 竹内浩君 服部慶介君 太田伸幸君 三重県 林伸明君 竹澤正倫君 本田佑樹君 藤原直樹君 滋賀県 伊吹達志君 伊吹雄志君 中川真吾君 木下利幸君 竹本研洋君 比嘉健一君 森島輝美さん 京都府 野田雅也君 広沢武志君 義田由美さん 沖本拓也君 阿部晃彰君 服部修君 西川真君 中川春貴君 草場智恵子さん 東晃司君 大阪府 佐野川美幸さん 林大助君 森分康平君 松浦さゆりさん 北山一志君 逢坂大翼君 金渾功君 脇田守君 金田佳美さん 寺内明美さん 道脇孝信君 宮本直樹君 林山尚哉君 岩崎信悟君 花田恭子さん

藤宗一君 岩田隼斉君 奥田宏樹君 横田幸代さん 西村太一君 杉本芳春君 松田和久君 南享介君 西正博君 竹沢知行君 大西鋭史君 濱充司君 川崎真吾君 浜田教生君 堀江修君 橋上弘君 富田秀一君 氏林泰徳君 平野晋君 佐藤学君 内田克己君 濱幸絵さん 古谷友一君 細田宗之介君 兵庫県 勝浦晋也君 山本雅弘君 藤本佳浩君 金澤勇樹君 中島大輔君 渡辺史崇君 野崎加奈子さん 榎本美香さん 林本和巳君 岡田良二君 枝川雄一君 光本忠男君 岡本亮君 山城啓太君 青山伸行君 則竹美子さん 庄祥規君 平井亮一君 田上享君 神田弘美さん 伊藤竜一君 奈良県 佃洋樹君 池野宏司君 木村邦彦君 重光賢大君 岡田圭代さん 和歌山県 梅本博行君 碓井万博君 畑下慶考君 森俊弥君 雑賀一成君 島村浩君 北谷洋平君 鳴神将人君 宇治智佳子さん 鳥取県 福本裕和君 島根県 田中亮君 梶谷学君 和泉幸治君 岡山県 国府島崇正君

妹尾栄治君 有吉祥匡君 竹立世里さん 岩崎喜久美さん 金本裕也君 広島県 神原伸彦君 佐藤航一郎君 田中真二君 瀧口仙子さん 小泉優太君 河田高志君 山口県 川田啓太君 嶋田満君 西田亜依子さん 徳島県 山内沙織さん 香川県 松本祐樹君 高橋千春さん 横山栄司君 愛媛県 黒川禎子さん 矢野淳也君 高僑健一君 野地謙吾君 福岡県 中村正勝君 川崎秀介君 中島寛郎君 原口考君 新谷正滋君 今村美香さん 杉浦洋一君 一宮康展君 福田悦さん 濱崎智幸君 濱田静香さん 松尾年憲君 森本学君 上野幸一郎君 湯越雅夫君 上山修君 佐賀県 垣松健君 松雪寿浩君 長崎県 高木美智子さん 和気修三君 山崎洋志君 西川寛人君 川原光一君 熊本県 香川裕隆君 今村武晴君 尾上智範君 荒金正啓君 赤川年史君 中武幸平君 甲斐英司君 鹿児島県 大川公行君 三浦崇司君 川下謙君 沖縄県 楚南さゆりさん 金武川秀明君 知念宏弥君 照屋忠史君

特集

開発者Q&Aに溢れる読者イラスト！
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」

PS版からWまでシリーズ網羅！
「機動戦士ガンダム」

開発者エッセイ&インタビュー
「豪血寺外伝 最強伝説」

撮り下ろしフォト&開発秘話
「鉄拳2」

Vol.3大好評発売中!!

投稿募集中

ゲームファンが創るゲーム投稿誌

GAMEST WORLD ゲーメストワールド

定価 540円



奈良県・村崎じぇいむ

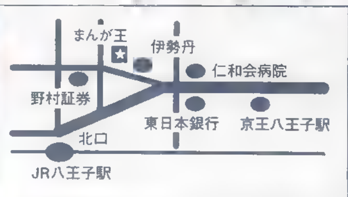
品揃えに自信あり！

下北沢店で通販承ります

☆おかげさまで通販大好評!!

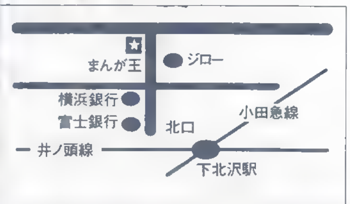
新刊コミック・CD・ビデオ・LD等についてもどんどん受付けております。
お申し込みは、下北沢店まで。電話10:00〜21:00又は往復ハガキにて受付中！

八王子店



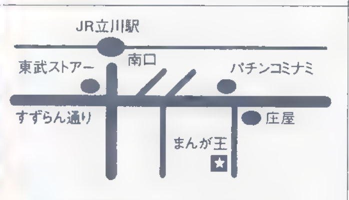
八王子市東町1-6 サカキビル TEL0426-45-9121

下北沢店



〒155世田谷区北沢2-30-13 TEL03-3481-8432

立川店



立川市柴崎町3-5-9 TEL0425-25-2178

ぼくらの基本！私達の応用。

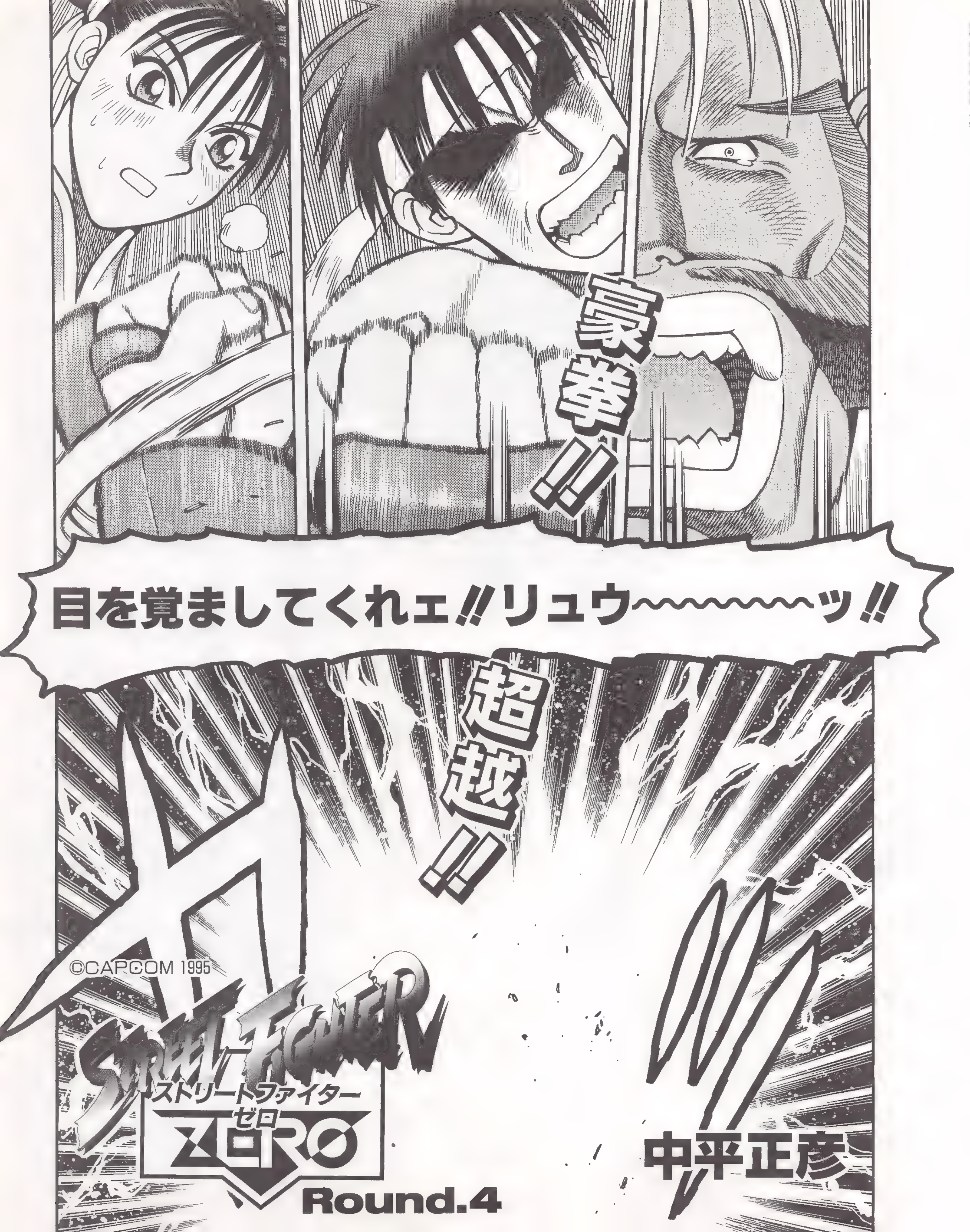
まんが王

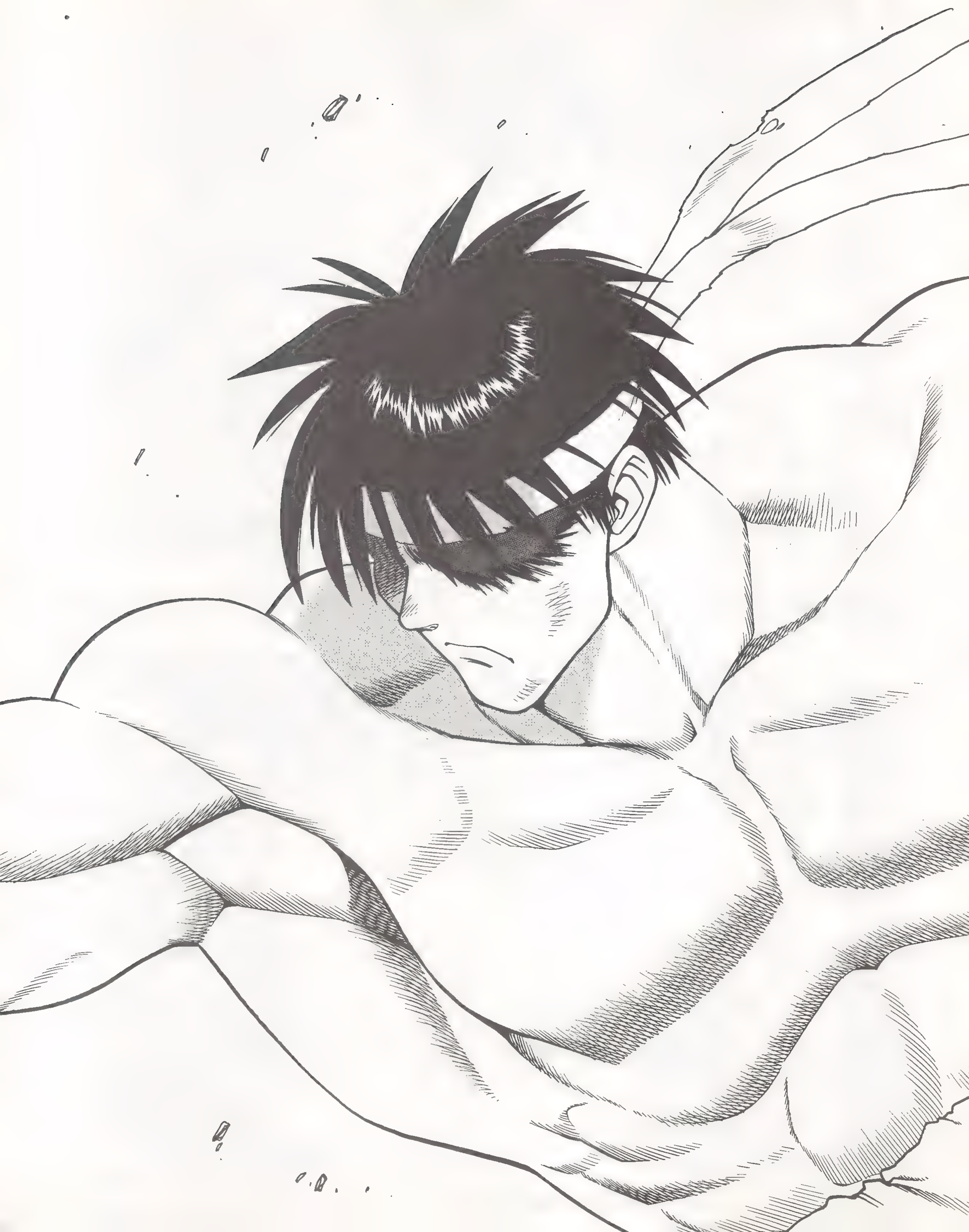
新・旧LD BOX多数有！

赤ずきんチャチャ Part.2	¥35,800
宇宙戦艦ヤマト	¥46,350
エースをねらえ	¥43,000
怪獣王	¥28,000
仮面ライダーV3	¥82,000
劇場版仮面ライダーコレクション	¥20,000
キャッツ・アイ Part.1	¥54,000
キャッツ・アイ Part.2	¥58,800
銀河旋風ブライガー	¥65,000
銀河烈風バクシンガー	¥65,000
御先祖様万々歳！	¥17,800
コブラ劇場版	¥14,800
スタートレック	¥56,650
精霊使い（カレンダー特典有）	¥9,800
絶対無敵ライジンオー Part.1	¥42,000
絶対無敵ライジンオー Part.2	¥48,000
聖戦士ダンバイン Part.1	¥43,260
聖戦士ダンバイン Part.2	¥36,050
ハクション大魔王	¥66,950
破裏拳ポリマー	¥38,500
吸血姫 美夕	¥14,800
マグマ大使	¥39,800
ヤッターマン Part.1	¥68,900
勇者ライディーン Part.2	¥37,080
幽・遊・白書 Part.1	¥39,800
幽・遊・白書 Part.3	¥39,800
ルパン三世 Part.3	¥80,340

他にもLD BOX有 電話にてお問い合わせください

営業時間10:00〜21:00　年中無休


豪拳!!
目を覚ましてくれェ!!リュウ〜〜〜〜〜〜〜ッ!!
超越!!
©CAPCOM 1995
STREET FIGHTER
ストリートファイター
ゼロ
ZERO
Round.4
中平正彦






…………!!
はぁぁ!!
はぁ
はぁ
はぁ
ズ─!!
両手をひろげろッ!!
手こずらせやがって!!
こ…! この男、リュウだ!!
あのサガットを倒した!? くそ、道理で
POLICE
リュウ…


くそう…
こんな破壊と暴力が修業の成果なのかッ…!?
俺にはもう格闘家を名乗る資格はないッ…!!
リュウ…
へへ…
おめェにあこがれるってななかなか大変だぜ…


フランス・パリ
ICPO（インターポール）本部
NO MORE HIROSHIMA

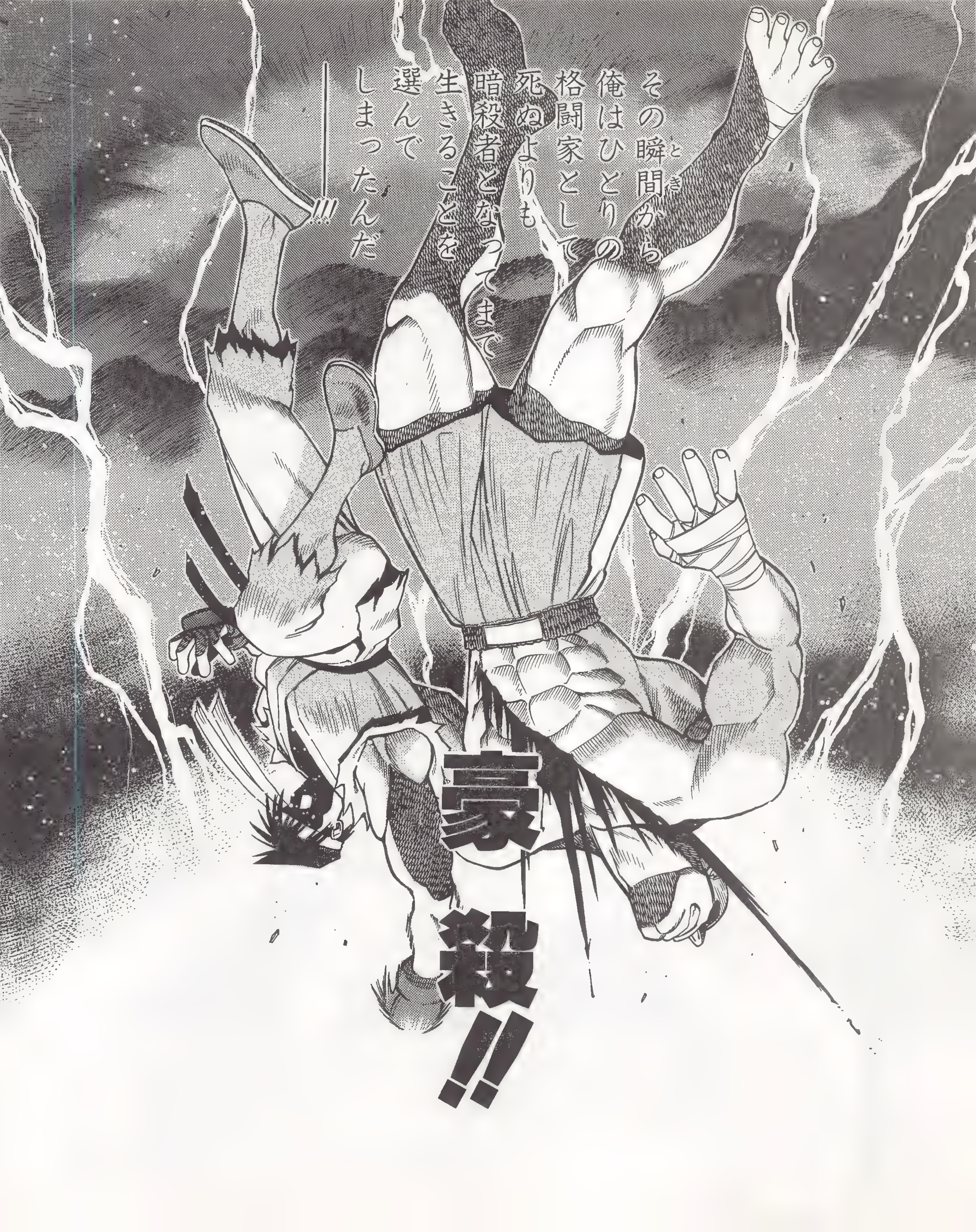

カメラ
気になる?
――いや…
じゃあまず
「殺意の波動」について
聞かせて
「殺意の波動」?
今回の報告書は
SF小説まがいに
なりそうだな
放っとけ!
「殺意の波動」に
目覚めた
きっかけは…
「ムエタイの帝王」
サガットと
闘ってる時だった


獅子は兎を倒すにも死力を尽くすというが…
あの時のサガットはまさにそれだった…
つ…強い…!!


弱すぎだぞ
小僧!!
俺の右眼…死角を
なぜ狙らわぬ!?
そんな
甘い攻めでは
オレの体に
触れることすら
かなわんぞ!!
…く
無謀な勝負だった
あの時の俺には(恐らくは今も)
奴の弱点を突く力さえ
持ち合わせていなかったんだ…
口をきく力さえ
尽きたか…
師匠
…


俺は このまま 手も足も出せずに 死ぬんですか…？
くそッ… 子供の頃からの 厳しい修業の結果が こんなものだったなんて…
師匠…
……
師匠ッ!!!
やった やったぜ!! 師匠 今の技 見ましたか リュウが考えたんですよ!!
滝打ちの修業を してる時 ひらめいたんだ…


馬鹿者ッ!!!
ドチャ
し…
師匠…?
思いついただと…?
こんな子供がこの技を…!!
ぷるぷるぷる
その技は我等が流派で〝昇龍拳〟と呼ぶ!!
天 即ち神仏に対し拳を向ける故に先代ゴウテツにより半ば禁じてとされたものだッ!!
ゴロ
ゴロ
ゴロ
ゴロ
修業の足りぬきさまらが使えば「殺意の波動」の虜となるぞ!!
よいか我等流派の祖は暗殺拳だと忘れるなッ!!!


その瞬間から
俺はひとりの
格闘家として
死ぬよりも
暗殺者となってまで
生きることを
選んで
しまったんだ
――!!
豪殺!!


その後麻薬取り引きの用心棒としてバーディーにやとわれたワケか
格闘家としての誇りを捨てた俺に他に何ができるというんだ…
ドガ
情けないわよリュウ!!
格闘家のつもりならなぜ「殺意の波動」と闘おうとしないの?


今のあなたを見たらサガットはさぞ嘆いたことでしょうね…
会ったのかサガットに!?
一応ね
私達が追っている犯罪組織と接触ありと情報があってね…
もっともサガットがあの調子じゃシロもいいとこだったけど
ドドドドド
なにしろ…
なんだ居ないじゃないか
居るわ…滝壺の底!
すさまじい怒りと憎しみを感じるわ…
これ程の闘気を持つ男をここまで追いつめる人が居るなんて…


ズザザザザザザ
!?
な
リュウよ…
必ず貴様を
倒してやる!!
この胸の傷に
誓って!!


サガットがそんな特訓を……
今 あなたは拳を捨てるべきじゃないわ「殺意の波動」を克服し ふたたびサガットとまみえるまではね……
波動……
サガット……
……
その通りた——
俺だけが——
このままで終わるわけにはいかない!!
新たなる目覚めの時は来た!!
NEXT!!

ずるずる、NZへ旅立つの巻

WORKSTATION MAN DISC BOX

今号の新作情報

もっと！ときめきメモリアル SEP.～featuring 朝日奈夕子～



1995年9月21日発売
キングレコード
CD：KICA-7666
価格：¥2800（税込み）

文化放送系で流れているステレオドラマ「もっと！ときめきメモリアル」で放送された第4話「修学旅行」がテーマのドラマ第1回から4回までのものがこのCDに収録されている。今回のフィーチャリングは朝日奈夕子。魅力いっぱいのショートダイアリーあり、セリフ集あり、イメージソングありでファンを楽しませてくれるぞ。これに加え、ますます絶好調の「きらめき高校投書箱」もあるぞ！

ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.22 ガンバレット



1995年9月21日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VICL-15046
価格：¥1500（税込み）

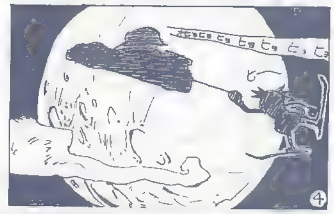
2人プレイで対戦も楽しめたナムコのガンシューティングゲーム「ガンバレット」のCDが発売される。ガンシューティングゲームってシリアスっぽいイメージがあるけど、このゲームは、お笑いもありありの新しいタイプのものだった。そのゲーム内容に合わせ、サウンドもなかなか。こういった個性的なものに合わせてくるうまさはさすがはナムコといったところ。ゲームをやってなくても聴ける1枚だ。

ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.21 グレートスラッガーズ



1995年9月21日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VICL-15045
価格：¥1500（税込み）

ナムコの野球ゲームには、ファミリースタジアム、ワールドスタジアム、球界道中記（笑）といろいろあるが、その中でも本格的に取り組んだ?ものとして登場したのがこのグレートスラッガーズだった。どの辺が本格的かというと、本物の名前が使われているという点だ。選手名はもちろん球団名も実名。となるとそのバックに流れるサウンドは…な～んとゲームオリジナルの応援歌！盛り上がるぞ！



ずるずる

〈N.Z.（ニュージーランド）スキー報告　その1〉
8月24日から31日までN.Z.へスキーに行ってきたのですが、その報告をここで1つ。日程的には8日間になっているけど、移動に前後2日ずつかかり、現地で滑ったのは4日間だった。この時期のN.Z.は、少しずつ寒さが緩むころ。気候も安定していて、滑るには絶好のシーズンでした。　つづく

TOP10 8/16～8/31 ゲ屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	－	281	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	PC	PCCB-187	1500円
	2位	－	109	ストリートファイターZERO	SM	SRCL-3297	2000円
	3位	－	28	ワールドヒーローズパーフェクトアレンジ	PC	PCCB-188	2500円
	4位	2	26	ダンシングシャドウズ～VF 2	TE	TYCY-5449	3000円
	4位	1	26	サイバーボッツ	SM	SRCL-3274～5	3200円
	6位	－	19	同級生2	NA	NACL-[illegible]36～7	3300円
	7位	－	12	ワールドヒーローズパーフェクト	PC	PCCB-185	1500円
	7位	－	12	もっと!ときめきメモリアルAUG	KR	KICA-7665	2800円
	7位	－	12	CDドラマ　ツインビーヤッホー	KR	KICA-7671	2800円
	7位	4	12	ヴァンパイアハンター	SM	SRCL-3197～8	3200円
ビデオトップ10	1位	2	83	バーチャファイター2	SS	GV-15	4800円
	2位	－	79	ダライアス外伝	PC	PCVP-11702	4800円
	2位	－	79	バーチャファイタースペシャル	VE	VVF-10131	5800円
	4位	1	76	ヴァンパイアハンター	SS	GV-17	4800円
	5位	4	20	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SS	GV-13	6500円
	6位	4	17	VH～ダークストーカーズバトル	SS	GV-16	5800円
	7位	6	13	VF～エターナルバトル	TE	TYVY-5006	4800円
	7位	3	13	餓狼伝説3	SS	GV-18	4800円
	9位	－	10	レイフォース	PC	PCVP-11662	4800円
	9位	－	10	極上パロディウス	SS	GV-11	6000円

KR：キングレコード　SS：新声社　SM：ソニー・ミュージックエンタテインメント
TE：東芝EMI VE：ビクターエンタテインメント　PC：ポニーキャニオン
NA：NECアベニュー

CD&ビデオトップ10

CD編

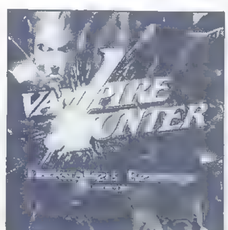
旬です！人気度からいってもK.O.F.95がトップになるのが当然。強いです。
3倍もの差がついてのZERO。続編にやや不安が残る。
前回から残ったものが3タイトルしかないが、その差はほとんどない。力のあるものが浮上してきそうだ。

ビデオ編

VF2が1位へ。2・1の登場で人気も再燃するかどうか。ダラ外が2位へ。内容面はともかく、シューティングが上位にくるのはうれしい。
VHが4位へ。でも強い。K.O.F.95も近々出るが、その前作、94もいまだ強い。今後の動きに注目したい。

今号のオススメタイトル

ゲーメストの増刊「ゲーメストワールド」で好きなVGMはというアンケートをしたところ、「ヴァンパイアハンター」が見事にナンバー1になった。ゲームの人気度からいうとK.O.F.95に流れそうだが、キャラごとの人気に差が出るK.O.F.よりも、その世界観とイメージが強く出ているハンターのほうがより多くの支持を得たようだ。
ぞくぞくっとくる感じがいいんだよね。



ヴァンパイアハンター(SM)

極上パロディウスが今回のオススメビデオ。
ビデオが出たのが昨年の今ごろ。でも今でもしっかり売れている。最近は大ヒットというシューティングがない中でのこの人気はとても立派だ。
ゲーム自体は、決してやさしくない。しかしその難しさも嫌いになるものではなく、逆に燃えさせてくれるものだ。
今なおプレイをしているファンにとってこのビデオはバイブルといっていいだろう。



極上パロディウス(SS)

GAMEST PRESENTS

松本梨香のゲーマーズナイト

毎週土曜日オンエア中！
TBS(954) 25:00〜25:30
CBC(1053)24:00〜24:30
ABC(1008)23:05〜23:35

ゲマナイ瓦板

ありがたいことに、TBSには毎週ゲーマーズナイトあてのお葉書が、メチャ多数寄せられておる。だが残念なことに、番組で扱えるお葉書はホンの一部。決してつまらないわけじゃないのに、涙を飲んで紹介できない作品もいっぱいあるのだ。
とゆーわけで今回からは、ラジオでさばききれない愉快な葉書ちゃんを、ゲーメスト誌上で発表することに決めた。ラジオの出張版として読んでくれるとナイス。

『誤聴の園』編

ストリートファイターZEROより
作品名
レイアァアス!!
（兵庫県　復活のファラオ君）

ももやん…これはガイの登場時・旋風脚とかに使われてるボイスなのさ。「せいやあーっ！」てやつね。
ブチケン…なるほど、これは聞こえるねエ。わかりやすいし。
ももやん…ファラオ君によると、「CPUは追い詰められると旋風脚を連発するので死ぬるほど面白い」そうだ。
ブチケン…好漢・ガイが魔女っ娘チックで良い感じーみたいな。

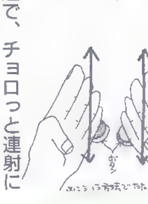
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94より
作品名
GYUが臭いんや!!
（愛知県　なおとくん）

ももやん…GYUとゆーと、我らがゲーメストが誇るシーモネーターズNo.1の慎重派、GYUちゃんのことだね。臭いの？
ブチケン…ポっくん、よくかいだことないからわかんない。
ももやん…「臭いんや！」って関西弁使ってるし、何だかアディトシの発言みたいだよね。
ブチケン…そう言えばGYUちゃん、よくアディトシん家に泊まりにいくらしいッスよ。
ももやん…マジ？
ブチケン…ジーマー。ちなみにこれは、ケンスウの「龍顎砕や！」が元ネタでした。



『ゲームよた話』編

梨香さん、皆さんコンバンワ。
以前、ボタンの連射方法について話をしていましたが、ボクはほかにもこんな方法を知っています。
その方法とは、両手の小指の外側で交互に上下に叩く、というものです。
ボクは、これを主に「マッハブレイカーズ」などに使っています。
（兵庫県　礒リシン君）



ももやん…こないだの放送で、チョロっと連射について話したんだよね。
ブチケン…「痙攣打ち」とか「コスリ」とかですね。ええ。
ももやん…梨香ネエに「やらしい、Hぃーっ！」って言われたのはかなり心外だったよ…。
ブチケン…無理ないッスよ。ももやんのあの手つきじゃあ。
ももやん…まーね。ところで、どウ?このリシン君の連射法は。
ブチケン…はっきし言って、マッハブレイカーズにしか使えませんね。昔のハイパーオリンピックとかでもいいけど、シューティングゲームに応用できないのは確か。
ももやん…でもこれって、ホントに速く押せるのかなあ。それにコンパネに向かって、このポーズはちと恥ずかしいぞ。
ブチケン…男らしくって闘ってる感じがして、ボクは好きですよ、マジに。

『質問コーナー』編

ゲーメストのお二人に質問があります。
ゲーメストのライターさんは、ぴぐを始めずるずる、いなりん、立衆多と変な名前の人が多いですが、この人たちは自分で名前を付けたのでしょうか？
たとえば「今日から編集部に入りました、ぴぐで〜す」という具合に。
それとも、ぜんじ編集長が太陽にほえろのボスよろしく
「今日からお前は、ぴぐだ！」
「ええ、そんな…」
「いいや、ぴぐなんだよ！」
というようにキメるのでしょうか？
教えてください。
（東京都　まんじょ〜め洋行君）

ももやん…後者に近いね。ウソだけど。
ブチケン…だいたいみんな自分で決めてます。
ももやん…でもやっぱし編集部って、七曲署（太陽にほえろ）みたいだよなあ。本名で呼ばれてる奴のほうが少ないし。
ブチケン…ライターだけじゃなくって、最近は編集の人もそんなだよ。
ももやん…ミッキーとかしもでんとか…。
ブチケン…オーガとかマウントとかね。もう、いいかげんにしてって感じー。

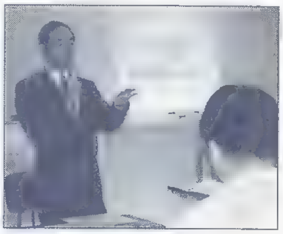
★緊急告知！
一部のネット局・放送時間が変わります！
10月14日のオンエアから、CBCとABCが、wbc（和歌山放送・1431kHz）の21：30〜22：00、GBS（岐阜ラジオ・1431kHz）の24：30〜25：00に変わります。お気を付けください。

先月のインフォメーションコーナーで告知した雑君保プ先生サイン会の日付に間違いがありました。9月9日と誤った情報を掲載してしまったため、9日には多くのお客様が書店に並んでしまったとのこと。来てくださった方々、および書店関係者様に深くお詫び致します。

代々木アニメーション学院にてマルチメディア・フォーラム開催

去る8月28日〜31日の4日間、代々木アニメーション学院にて、未来のマルチメディア・クリエイターを目指す人のためのセミナーが開催された。このセミナーはフォーラム1日と体験学習3日というスケジュールで行われ、参加者はこの4日間で、CGアニメーションを使った自己表現ソフトを作成する。

また、29日に行われたフォーラムは、ゲーム・アニメーションなどの分野で活躍するクリエイターを講師として、ディスカッション形式で行われ、それぞれの専門分野について、雄弁に語ってくれた。


前半はそれぞれの講義が。

フォーラムに参加したのは、
・㈱WARP代表　飯野氏
・DAST代表　板野氏
・東大マルチメディアゼミ講師　岡田氏
・㈱セガ　マルチメディア推進室室長　村越氏
の4人。

前半がそれぞれの講義、後半が質疑応答というスケジュールだったが、特に後半では、講義の時には聞かれなかった、クリエイターとしての実際的な意見が飛び交い、時には笑い話が混じるなど、聞いているほうには退屈しない、充実した内容となった。フォーラムは、予定より30分延長ののち終了したが、講師陣はまだ語り尽くせぬといった様子。

こうしたフォーラムは、年内にもう一度開催を予定しているとのことなので、今回機会を逸してしまった君も、今度はぜひ足を運んでみてはいかがだろうか。


左から、板野氏・岡田氏・飯野氏・村越氏。

ボッツの世界が、CDドラマで広がる

唸る機体！飛び散る破片！VAと呼ばれるロボットの格ゲー、サイバーボッツ。そのボッツがCDブックで発売される。ちなみにCDブックってのは、ドラマCDとブックレットが一緒になったもの。ストーリーは、連合軍の最終兵器をめぐる陰謀に、敢然と立ち向かう主人公たち、とゲームを踏襲したものになっている。もちろんデビロット（川村万梨阿）率いるスーパー8トリオも出るぞ！しかもテーマソングまで歌うぞ!!

また「しばらく子供の役が多かったので、こんな美少年を演れてうれしいです（柏原つとむ）」ということで千代丸も登場するし、「マリーはカッコいい女性ですね（冬馬由美）」と、それぞれのファンのニーズにもバッチリOK。

このCDブックは、10月にムービックより3500円で発売される予定。


9月4日、アフレコ現場にて。

本物よりリアル？ V・Hフィギュア登場！

まずは写真を見てくれ。そう、メスト読者のみなさまならよくご存じ、カプコン人気格闘ゲーム「ヴァンパイアハンター」のキャラクターフィギュアなのだ。写真で紹介するのはドノヴァンとデミトリのみだけど、V・Hシリーズではモリガンやフェリシアも発売される。彩色済みの完成品で、なんと首や肩・肘・手首・足首などの関節部分を動かすことが可能。変なポーズもとれる…。ドノヴァンにはきちんとアニタ様つきだっ♡

発売は10月下旬。値段は各¥9800とお手ごろ。この商品のお問い合わせは以下まで。㈱メディコムエンタープライズ　マーチャンダイズ事業部☎03（3470）0009

ここで嬉しいお知らせ。今紹介したこのフィギュア4体をプレゼントするのだ。詳しくは次号プレゼントページに載ります。お楽しみに！


こちらはドノヴァン。アニタ様もおります。


デミトリ。渋い。

燃えよぷよ魂！ ばよえ〜んツアー'95

去る8月24日TRCで「ばよえ〜んツアー'95」なるぷよ通大会の東京大会がありました。ツアーなので地方巡業もあったワケで、その全国各地の強者と当日のここでの強者とで、戦って戦って日本一の腕を競ったワケですね。いつものとおりコスプレもあって、いろんなキャラの格好した人がいるんですよ。

この大会も次期全日本ぷよマスターズへのステップで、上位入賞者は優先出場権を手に入れて、てことで第2回マスターズ大会も楽しみだね。


今回の目玉、売れるぷよまん。

INFORMATION

真昼に踊れ コスパinヴェルファーレ

9月3日、もうみんなおなじみのイベント「コスパ」が六本木ヴェルファーレで開催された。この日ヴェルファーレは、開場前からコスプレイヤーたちの熱気でムンムン。12時に開場が始まると中はたちまち、ゲームのキャラクターでいっぱいになった。

当日は、テクノスジャパンから9月25日に発売される格闘ゲーム「超人学園ゴウカイザー」のゲーム大会や、森ユキのライブなど、イベントが盛り沢山。とはいってもコスパの売りはやっぱりダンス。かかった曲はtrfからセーラームーンまでとバラエティー豊か。コスプレイヤーたちは、ダンパやらライブやらで、約5時間踊りまくり。それでも疲れた様子がないのは、やっぱり若さゆえ?



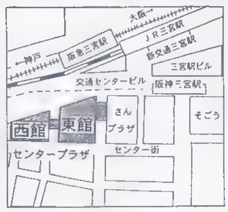
こんな調子で約5時間。



ゲストには大張正己先生も。

神戸三宮に駸々堂オープン

神戸の三宮市に新しい本屋さんが誕生した。その名も、「駸々堂 三宮店」。9月10日にもう開店しているので、地元の人たちはすでにご存じかな。コンピュータ誌が充実していて、ゲーメストバックナンバーだって勢ぞろい。交通は阪急「三宮」駅より3分、阪神・JR線からは5分と超便利!営業時間は午前10時~午後8時まで。定休日は第3月曜日だよ。みんな来てね!



問い合せは☎078(393)0170まで

イベントEXPRESS

●こみっくPARTY~ゲームONLY10~
日時/10月1日(日)11:00~15:00
会場/中之島中央公会堂(京阪線、地下鉄御堂筋線淀屋橋駅下車)
内容/ゲームONLY同人誌即売会(コスプレOK、ゲーム大会開催)
問い合わせ/〒534大阪市都島区都島中通3-4-15-602木村方こみっくPARTY

●ゲームコミケin名古屋Ⅰ
日時/10月8日(日)11:00~15:00
会場/スズヒデ金山ホール(JR、地下鉄名城線金山駅下車)
内容/ゲーム系メイン同人誌即売会(コスプレOK)
問い合わせ/〒111東京都台東区浅草郵便局私書箱108号ユウ内Gコミ名古屋Ⅰ係

●ヴァーチャヘヴン
日時/10月10日(祝)10:00~16:00
会場/東京文具共和会館2、3F(JR浅草駅下車)
内容/アーケードゲームONLY同人誌即売会(コスプレOK、ゲーム大会開催)
問い合わせ/〒243神奈川県厚木市恩名1-2-16-10F遠藤方

●カラフル
日時/10月22日(日)11:00~15:00
会場/新百合21(小田急線新百合ヶ丘駅下車)
内容/ゲーム系中心オールジャンル同人誌即売会(コスプレOK)
問い合わせ/〒225横浜市青葉区鉄町1870-4カラフル準備会

●ゲームコミケin東京Jr
日時/11月3日(祝)11:00~15:00
会場/都立産業貿易センター4F(JR浜松町駅下車)
内容/ゲーム系メイン同人誌即売会(コスプレOK)
問い合わせ/ゲームコミケin名古屋と同じ(東京Jr係)

●エナジーRUN!「GAME☆パラダイスⅣ」
日時/11月5日(日)11:00~15:00
会場/川崎市産業振興会館(JR川崎駅下車)
内容/ゲームONLY同人誌即売会
問い合わせ/〒232横浜市南区井土ヶ谷下町27ベイシティエンタープライズ「GAME」係

●パソケット
内容/同人ソフト、ゲーム同人誌即売会
日時・名称(会場)/
・10月15日(日) パソケット・スペシャル8(都立産業貿易センター)
・10月29日(日) 浜松パソケット(アクトシティ浜松)
問い合わせ/〒111東京都台東区浅草郵便局私書箱108号ユウ内パソケット係

◆ゲームイベントを主催される皆さん、記入事項を書いてどんどん応募してください。
記入事項
①正式名称②開催日時③開催場所(そこまでの交通機関)④内容⑤問い合わせ先⑥責任者の住所と電話番号(誌上未掲載)
掲載時期は「手紙が届いた月の翌月末」となります。

アイランドなら親切対応で低価格！売り買い価格相談！今すぐお電話を！

ここがゲーセン&ソフトのチャンピオン！

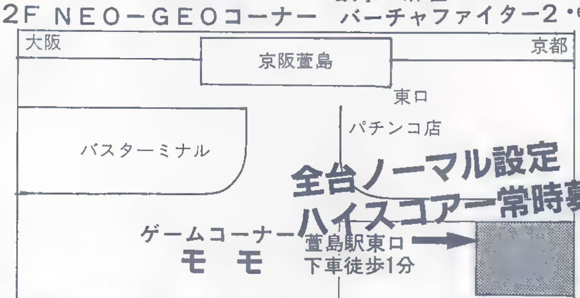
★アイレム	
アンダーカバーコップ	28,000
フック	25,000
メジャータイトル2	15,000
メジャータイトル	10,000
トンマ	5,000
大工の源さん	5,000
★カプコン	
ロストワールド	128,000
ヴァンパイアハンター	68,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	48,000
サイバーボッツ	58,000
サイバーボッツ(ソフト)	38,000
X－MEN	48,000
X－MEN(ソフト)	28,000
パワードギア	40,000
パワードギア(ソフト)	20,000
スーパースト2X	35,000
スーパースト2X(ソフト)	15,000
ヴァンパイア	35,000
ヴァンパイア(ソフト)	15,000
スーパースト2	30,000
スーパースト2(ソフト)	10,000
パニッシャー	30,000
戦場の狼2	30,000
マジックソード	28,000
チキチキボーイズ	28,000
キャプテンコマンド	25,000
マッスルボマーデュオ	18,000
ナイツオブラウンド	16,000
ストリートファイター	16,000
スト2'ターボ	10,000
虎への道	10,000
★コナミ	
ツインビーヤッホー	78,000
極上パロディウス	38,000
シンプソンズ	25,000
マーシャルチャンピオン	18,000
出たなツインビー	15,000
少林寺への道	10,000
ロードファイター	8,000
パンクショット	6,000
タートルズ	6,000
メインスタジアム	5,000
★セガ	
バーチャファイターリミックス	88,000
DDクルー	12,000
ゴールデンアックス	10,000
Jリーグ1994(サブ)	8,000
スタックコラムス	8,000
コラムス	8,000
タントアール	6,000
ぽとぽと	6,000
コラムス2	6,000
★タイトー	
サンダーフォックス	16,000
スラップショット	15,000
ハットトリック93	12,000
ダイノレクス	12,000
ハットトリックヒーロー	12,000
ルナーク	10,000
U．A．G．	10,000
クイズ人生劇場	10,000
クイズクエスト	10,000
ゆうゆのクイズ	10,000
ニュージーランドストーリー	10,000
トップランキングスター	8,000
アースジョーカー	8,000
カイザーナックル(ソフト)	8,000
クイズシアター(ソフト)	8,000
カダッシュ	8,000
スラップファイト	8,000
ガルメデス	8,000
★東亜プラン	
ナックルバッシュ	16,000
V・ファイブ	12,000
ドギューン	12,000
ヴィマナ	10,000
ゴークス(P付)	8,000
★テクモ	
サンダードラゴン	10,000
ワイルドファング	10,000
サンドスコーピオン	10,000
ワールドカップ90	6,000
S．T．G．	8,000
雷牙	8,000
リムロッキンバスケット	5,000
★DECO	
ジョー&マックリターン	18,000
ポケットギャルDX	16,000
ドラゴンニンジャ	10,000
サンダーゾーン	10,000
ジョー&マック	10,000
ファンキージェット	8,000
クルードバスター	8,000
タンブルポップ	8,000
コブラコマンド	6,000
ロボコップ	6,000
★バンプレ	
セーラームーン	38,000
戦国エース	25,000
ガンダムEXレビュー	10,000
ゴジラ	10,000
レインボー大陸戦記	8,000
仮面ライダーバトルレーサー	7,000
機動戦士ガンダム	7,000
闘神ブレイザー	10,000
ソニックウイング	10,000
スーパーバレー91	7,000
★ナムコ	
鉄拳	98,000
マーベルランド	55,000
リブルラブル	55,000
ネビュラスレイ	25,000
デンジャラスシード	20,000
Vシュート	12,000
スーパーワースタ93	12,000
スーパーワールドコート	12,000
グレートスラッガー	5,000
★その他	
雷電DX	78,000
ギャルズパニック	24,000
疾風魔法大作戦	22,000
大江戸ファイト	22,000
シャドーフォース	18,000
バトルクロード	15,000
グランドストライカー	12,000
ビッグストライカー	12,000
プレイガール	10,000
豪血寺一族	10,000
とりで2	10,000
プレイガール2	10,000
へべれけのポプーン	8,000
ななめでマジック	8,000
マジカルクリスタル	8,000
オメガファイター	8,000
古今東西干支物語	8,000
ソルダム	8,000
★ネオジオ(業務用)	
ワンスロボード	26,000
餓狼伝説3	12,000
キングオブファイター94	12,000
風雲黙示録	12,000
ソニックウイング2	7,000
★麻雀	
プリンセスリーグ	10,000
麻雀ラマン	10,000
実録マル恥麻雀	5,000
パチンコ物語	5,000
競馬王	5,000
クイズ麻雀はやくヤッてよ	5,000
大予言	5,000

アミューズメントワールド モモ

ココが君の戦場だ！勝ち残るのは誰だ！

1F CAPCOMコーナー　鉄拳・麻雀・etc

2F NEO－GEOコーナー　バーチャファイター2・etc



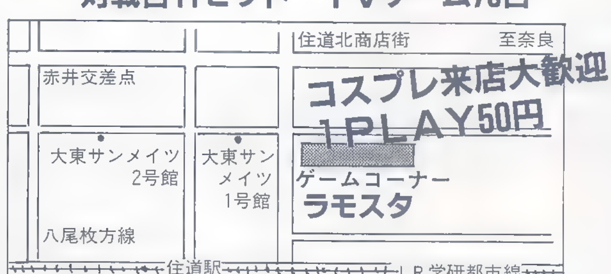
大阪府寝屋川市萱島本町4－13　年中無休

☎・FAX　0720-23-6995 営業時間　AM9:00～AM0:00

アミューズメント ラモスタ

話題のソフトを揃えて君の挑戦を待つ！

対戦台11セット　TVゲーム70台



大阪府大東市住道1－2－22 パーラーエンゼル2F

駐車場130台OK！

アイ・ランド ☎0720-84-7501

FAX0720-83-0527 大阪府門真市脇田町21-13

すばらしい本屋さん111軒

グレート本屋さんリスト　ゲーメストバックナンバー常備店

北海道地方
●旭川富貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

東北地方
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央１町目10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105

関東地方
●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●フックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神由神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原テパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8 1F
☎03-3251-3100
●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
7Fブックスゾーン
☎03-3257-2776
●書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル１F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト　渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武冨ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル1F
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスⅡ1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE　3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方
●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236

東海地方
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード５号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード７号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

近畿地方
●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29 3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店　茄子作店
大阪府枚方市茄子作４丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

中国・四国地方
●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西１
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523

九州地方
●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78シャスコ6F
☎0956-25 3040

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト

No.64	No.136	No.147
No.77	No.138	No.149
No.91	No.139	No.150
No.99	No.140	No.151
No.108	No.141	No.152
No.114	No.142	
No.120	No.143	
No.123	No.144	
No.125	No.145	
No.129	No.146	

ゲーメスト単行本

ストII 波動拳の謎	定価980円
餓狼伝説の謎	定価980円
侍魂の謎	定価980円
ワールドヒーローズの謎	定価880円
龍虎の拳の謎	定価880円
豪血寺一族の謎	定価880円
KOF'94の謎	定価880円
ゲーメストのパズルだよ!!	定価880円
真侍魂の謎	定価880円
ヴァンパイアの謎	定価880円
スーパーリアル麻雀のひみつ	定価880円
ヴァンパイアハンターの謎	定価880円
餓狼伝説３の謎	定価880円

●お求めの号に○を

コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

豪血寺一族2 4コマ決定版 定価580円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ④ 定価580円	冊
KOF'94 4コマ決定版 定価580円	冊
ネオジオギャルズコミックアンソロジー② 定価780円	冊
龍虎の拳2 定価680円 天獅子悦也	冊
餓狼伝説2② 定価680円 MONDO恩	冊
速攻生徒会 定価500円 小川雅史	冊
極上パロディウス 定価850円 岩尾奈美恵	冊
ストリートファイターIIコミックアンソロジー② 定価780円	冊
コンティニュー? 定価680円 ひさの瑠珈	冊
ヴァンパイアハンター4コマ 定価580円	冊
スーパーストII 4コマ決定版② 定価580円	冊
ヴァンパイアハンターコミックアンソロジー 定価780円	冊
龍虎の拳2② 定価680円 天獅子悦也	冊
カプコン美少女戦士コミックアンソロジー 定価780円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94外伝② 定価550円 鷹岬諒	冊
ヴァンパイア ハンター 定価850円 藤田丈士	冊
キャプテンコマンドー② 定価850円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94コミックアンソロジー 定価780円	冊
ワールドヒーローズ2③ 定価850円 雑君保プ	冊
KOF'95 4コマ決定版 定価580円	冊
ファイターズヒストリーダイナマイト② 定価980円 津雲幻一郎	冊

月　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆10月30日号プレゼント◆

◆140ページのゲーメスト10月30日号プレゼントのアンケート用紙です。
アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。
表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　　〕

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　　〕

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は攻略記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　　〕

5:今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　　〕

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　　〕

7:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　）

8:今号の広告で一番よかった会社はどこですか?〔　　　　〕

9:今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　〕〔　〕

10:あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

●あなたが好きなキャラクターと嫌いなキャラクターを1人ずつ挙げてください。その理由もお願いします。
好きなキャラ（　　　　）嫌いなキャラ（　　　　）
理由(それぞれ)

イラスト＆文章ネタ大募集！
締め切りは10月20日（消印有効）。

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品名	定価	数量
餓狼伝説2	定価 6,000円	本
ワールドヒーローズ2	定価 6,000円	本
餓狼伝説2最強バトル	定価 6,000円	本
餓狼伝説スペシャル	定価 7,000円	本
スーパーストリートファイターII	定価 6,800円	本
龍虎の拳2	定価 6,800円	本
スーパーストリートファイターIIX	定価 7,000円	本
ワールドヒーローズ2 JET	定価 6,500円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ	定価 4,800円	本
バーチャファイター2	定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル	定価 5,800円	本
ヴァンパイアハンター	定価 4,800円	本
餓狼伝説3	定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO	定価 4,800円	本

お名前

お電話

条件 買切

年 月 日

株式会社 新声社

コミック注文書

貴店 TEL ( ) FAX ( )

部数 冊

条件

書名

担当者

回 巻

定価

月 日

株式会社 新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３F

株式会社 新声社

ゲーメストムック

鉄拳2 Act.2 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（ ）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（ ） ※都道府県	
①小学（ ）年 ②中学（ ）年 ③高校（ ）年 ④大学（ ）年 ⑤社会人 ⑥その他（ ）	

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３F

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(10月30日号)

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（ ）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（ ） ※都道府県	
①小学（ ）年 ②中学（ ）年 ③高校（ ）年 ④大学（ ）年 ⑤社会人 ⑥その他（ ）	
ご希望の賞品名とその番号	
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※ ①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④その他	

※の部分は○でお囲みください

今月の本屋さん：旭川市冨貴堂

ゲーメスト愛読者の皆さんこんにちは。北海道で唯一の「すばらしい本屋さん」旭川冨貴堂本店です。当店の特徴は、街中の5階建てのビルで、そのうち4階までと地下を売り場にして、幅広いお客様のニーズにお応えしているところでしょうか。

ゲーメスト本誌は1階と4階に、バックナンバー&コミックスは4階にたくさんあります！

場所は、JR函館本線旭川駅より徒歩4分です。





営業時間 10:00~19:00
定休日元日のみ

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。

営業 小林直文 真下直幸 まで
TEL 03（3293）9326

バックナンバーリスト

ゲーメスト本誌

- No.114（'94年5月15日号） 500円
- No.130（'94年11月15日号） 530円
- No.134（'94年12月30日号） 530円
- No.136（'94年1月30日2月15日合併号） 550円
  付録：ゲーメストカレンダー
- No.137（'95年2月28日号） 550円
  付録：[illegible]
- No.138（'95年3月15日号） 550円
  付録：'95AOUショー最強ゲームはこれだ!!
- No.139（'95年3月30日号） 500円
- No.140（'95年4月15日号） 500円
- No.141（'95年4月30日号） 530円
- No.142（'95年5月15日号） 500円
- No.144（'95年5月30日6月15日合併号） 550円
  付録：餓狼伝説3ガイドブック
- No.145（'95年6月30日号） 550円
  付録：PERFECT Ⅳ
- No.146（'95年7月15日号） 550円
  付録：'96ゲームメーカー就職情報最前線
- No.147（'95年7月30日号） 530円
  付録：ゲーメストグッズパーフェクト
- No.148（'95年8月15日号） 530円
  付録：ストリートファイターZEROポスター
- No.150（'95年8月30日9月15日合併号） 550円
  付録：KOFポスター&ゲーセンMAP
- No.151（'95年9月30日号） 530円
- No.152（'95年10月15日号） 550円
  付録：'95AMショー最強ゲームはこれだ!!

ゲーメスト増刊

- ストリートファイターII 1000円
  付録：描き下ろし巨大ポスター
- ストリートファイターIIダッシュ 1200円
  付録：ストIIダッシュポスター
- 餓狼伝説2
  付録：大張正己描き下ろしポスター
- ワールドヒーローズ2 1200円
  付録：選べるマッドマン特大ポスター
- スーパーストリートファイターII 1280円
  付録：スーパーストII特大ポスター
- ギャルズアイランド3 1280円
  付録：ギャルズカレンダー
- スーパーストリートファイターII X 1280円
  付録：スーパーストII Xポスター
- ワールドヒーローズ2JET 1280円
  付録：WH2JETポスター
- 極上パロディウス 1280円
  付録：こいつ&あいつペーパークラフト
- ヴァンパイア 1380円
  付録：ヴァンパイアスペシャルポスター
- 真侍魂侍羅絵巻 680円

ゲーメストムック

- No.1 サウンドコンプリート ストリートファイターII X 3500円
  付録：Macintosh対応CD-ROM
- No.2 ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 1280円
  付録：巨大ポスター
- No.3 豪血寺一族2 1680円
  付録：スーパーアレンジCD
- No.4 真サムライスピリッツ完全版 1380円
  付録：真サムライスピリッツポスター
- No.5 バーチャファイター2 Act1 780円
- No.6 ダライアス外伝 980円
- No.7 スーパーリアル麻雀PV 1980円
  付録：メッセージCD、描き下ろしポスター
- No.8 鉄拳 980円
- No.9 ギャラクシーファイト 980円
- No.10 バーチャファイター2 Act2 1380円
- No.11 ヴァンパイアハンター 1380円
  付録：描き下ろしハンターB2ポスター
- No.12 餓狼伝説3 1280円
  付録：テリーVSバッシュ激闘B2ポスター
- No.13 天外魔境真伝 1280円
  付録：B2サイズポスター
- No.14 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル 780円
- No.15 鉄拳2 Act1 780円
- No.16 ストリートファイターZERO 1380円
  付録：B2描き下ろしイラストポスター

※お求めは、書店注文か、ゲーメスト読者サービス部まで注文して下さい。

Total Game Shop LCHEMICS

GAMEの事なら何でもおまかせ!!



VIRTUAL WORLD

最新の対戦型シミュレーションゲーム施設
ヴァーチャル・ワールドが
コスモタワーに!! 君もチャレンジ!!
■各種お問合わせは
☎06-615-6134まで

お知らせ!!
店頭でCD、LD、VTR攻略本
ボードゲーム、カードゲーム買い取り始めます
御利用下さい!

- マギウスシリーズ
- サイバーパンクシリーズ
- 夜桜忍法帖 ¥3,090
- ビヨンドローズトゥロードシリーズ
- ファーローズトゥロードシリーズ
- 蓬莱学園シリーズ
- バトルテックシリーズ
- シャドウランシリーズ
- ロードス島シリーズ
- ガープスシリーズ
- HT&Tシリーズ
- トーグシリーズ
- RPG拳皇伝説 ¥2,000
- リングバース ¥2,000
- AF&Fシリーズ
- T&Tシリーズ
- 真女神転生II誕生編 ¥3,914
- ウォーハンマーシリーズ
- ソードワールドRPGシリーズ
- ドラゴンハーフRPGシリーズ
- モンスターメーカーRPGシリーズ
- パラダイスフリートRPGシリーズ
- スペオペヒーローズ1 ¥2,000
- スペオペヒーローズ2 ¥1,800
- 戦国霊異伝 ¥3,501
- エルリック ¥3,914
- マイトレーヤー ¥3,914
- ダブルムーン伝説サプリメント ¥1,400

カードゲーム

- トップをねらえ ¥2,369
- 戦略空軍 ¥2,060
- ギャルマスター2 ¥2,060
- 大海戦 ¥2,060
- ヴィルガスト ¥2,060
- きまぐれエンジェル ¥2,060
- タワークエスト ¥2,060
- 世界制服 ¥2,060
- 女子校体育祭 ¥2,369
- 悪代官 ¥2,369
- ダイナマイトナース ¥2,369
- マジック・ザ・ギャザリングシリーズ
- ドゥームトルーパー
- ジハド
- フォーチュンクエストRPGカードゲーム ¥1,800
- 信長の野望覇王伝 ¥2,987
- ゲームデザイナーの野望 ¥2,884
- 蒼き狼と白き牝鹿 ¥2,884
- ドラゴンパニック ¥2,884
- モンスターメーカーシリーズ ¥2,060
- マジックマスターシリーズ
- レムリカシリーズ
- その他翔企画カードゲーム多数有り
- 卒業クロスワールド ¥2,369
- バーチャファイター ¥1,500
- 卒業 ¥2,369
- ワースブレイド聖刻1092 ¥2,884
- セーラームーンR ¥2,575
- カードゲーム信長戦記 ¥2,884
- 戦国秋葉原信長伝 ¥2,800
- 極道くん漫遊記カードゲーム ¥2,800
- 魔法陣グルグル ¥1,300
- 幽遊白書 ¥1,545
- 天地無用 ¥2,369
- いただきストリート ¥1,500
- トルネコの大冒険 ¥1,500
- ドラゴン・ランス ¥1,545

メタルフィギュア各種

- リーファシリーズ
- マジック ザ ギャザリングシリーズ 9/中旬

キャラクターグッズ

- ヴァーチャルワールド
  - バトルテック・レッドプラネット
    - ポスター 各¥1,030
    - Tシャツ 各¥2,369
    - ワッペン 各¥1,545
    - ピン 各¥1,545
- ヴァンパイアポスター ¥ 515
- ヴァンパイア下敷(4種) 各¥276
- ヴァンパイア テレカ ¥1,030
- ヴァンパイアハンター テレカ(14種) 各¥1,236
- 吉崎観音 テレカケース(24枚収納) ¥1,030
- サムライスピリッツナコルル等身大ポスター ¥2,575
- ストリートファイターII Tシャツ各種 ¥1,854~
- ゲーメスト 鉄拳Tシャツ ¥1,854
- バーチャファイター テレカ(12種) 各¥1,236
- バーチャファイター Tシャツ各種 ¥2,575~
- (↑関西では当店でしか手に入りません)
- バーチャファイター 長袖シャツ各種 ¥4,944
- (↑関西では当店でしか手に入りません)
- スーパードンキーコング 下敷 ¥258
- スーパードンキーコング ゲームノート ¥309
- スーパードンキーコング バトル消ゴム ¥206
- スーパードンキーコング バトル鉛筆 ¥288
- ドラゴンクエストVI シャーペン ¥309
- ドラゴンクエストVI ソフトペンケース ¥700
- ドラゴンクエストVI 下敷 ¥258
- ドラゴンクエストVI 鉛筆 ¥144

- 餓狼伝説3 ¥1,500
- サムライスピリッツ ¥4,800
- 真サムライスピリッツ ¥4,800
- ストリートファイター ZERO 10/21 ¥4,900
- ストリートファイターIIザ・ヒストリー ¥5,500
- ストリートファイターII日本一 ¥9,064
- ストリートファイターIIダッシュターボ ¥4,800
- ターボアウトラン スーパーモナコGP ¥4,800
- 鉄拳 ¥4,900
- エアーコンバット22 ¥4,900
- スーパーリアル麻雀ツインイーグル ¥3,914
- ネオジオギャルズグラフィティ ¥4,800
- セガアミューズメントCGワールド ベストコレクション ¥5,800
- セガラリーチャンピオンシップ1995 ¥4,900
- デイトナUSA ¥4,900
- バーチャスペシャル ¥5,800
- バーチャファイター ¥3,800
- バーチャファイターサターン版 ¥3,800
- バーチャファイター2 ¥4,900
- バーチャファイター ザ・エターナルバトル ¥4,800
- バーチャCOP スーパーリプレイ 9/21 ¥4,800
- ヴァンパイアハンター ¥5,800
- ワールドヒーローズ1&2 ¥4,800
- ワールドヒーローズ2JET ¥4,800
- ワールドヒーローズパーフェクト 9/21 ¥4,800
- パソコンゲーム美少女ソフトオリジナル カタログ1&2 各¥3,800
- マージャンギャルズグラフィティー1~4 各¥2,800
- マージャンギャルズグラフィティー5 ¥3,000
- (ゲーメストビデオ)
- 餓狼伝説2 ¥6,000
- サムライスピリッツ ¥7,000
- 餓狼伝説スペシャル ¥7,000
- スーパーストリートファイターII ¥6,800
- スーパーストリートファイターIIX ¥7,000
- 龍虎の拳2 ¥6,800
- ワールドヒーローズ2JET ¥6,500
- ヴァンパイア ¥6,800
- ザ・キングオブファイターズ'94 ¥6,500
- 真サムライスピリッツ~覇王丸地獄変~ ¥4,800
- バーチャファイター2 ¥4,800
- ヴァンパイアハンター大会 ¥5,800
- ヴァンパイアハンター攻略 ¥4,800
- 餓狼伝説3 ¥4,800

LD

- 餓狼伝説2、3、スペシャル 各¥4,800
- サムライスピリッツ ¥4,800
- 真サムライスピリッツ~覇王丸地獄変~ ¥4,800
- ストリートファイターII ¥4,900
- ストリートファイターII場外乱闘編 ¥5,800
- ストリートファイターIIダッシュ ¥4,800
- ストリートファイターIIターボ ¥4,800
- 鉄拳 ¥4,900
- セガアミューズメントCGワールド ¥5,800
- ワールドヒーローズ2JET ¥4,800
- ワールドヒーローズ1&2 ¥4,800
- ネオジオギャルズグラフィティ ¥4,800
- エアーコンバット22 ¥4,900
- ヴァンパイアハンター ¥5,800
- バーチャファイタースペシャルビデオ ¥5,800
- バーチャCOP スーパーリプレイ 9/21 ¥4,800
- ワールドヒーローズパーフェクト ¥4,800

ボードゲーム

- クトゥルフの呼び声シリーズ
- ワースブレイドシリーズ
- メタルヘッドシリーズ
- パワープレイシリーズ
- ロールマスターシリーズ
- 指輪物語シリーズ
- ストームブリンガーシリーズ
- ダーク・コンスピラシーシリーズ
- メガトラベラーシリーズ
- 大活劇シリーズ
- クレギオンシリーズ
- ルーンクエストシリーズ
- RPG福袋'93、'94、'95 各¥1,800
- ファンタズムアドベンチャーシリーズ
- マルチバースRPG ¥3,900
- まじかるランドRPG ¥4,800
- ガンダムセンチネルRPG ¥2,000
- ガンダム0079RPG ¥2,200
- D&Dシリーズ各種
- AD&Dシリーズ各種
- スチームパレード ¥4,944
- カイゼルレギオン ¥4,944
- ギアアンティーク ¥4,944
- 銀河英雄伝説イゼルローン ¥5,562
- コスモ アシュラシステム全種
- フォーチュンクエストボードゲーム ¥4,800
- トーキョーNOVA 2nd Edition ¥2,800
- クリスタニアRPG ¥3,600
- アドバンストウィザードリィRPGシリーズ

- 交響曲ドラゴンスレイヤー ¥3,000
- バウンティソードドラマ ¥3,000
- ドラゴンボールZ セガサターン&プレイステイション版 ¥2,800
- ドラキュラバトルII ¥3,000
- バーチャファイターシリーズ全タイトル
- パンツァードラグーン アレンジ ¥2,500
- パンツァードラグーン オリジナル ¥2,800
- パンツァードラグーン パワーリミックス ¥2,500
- バーニングヒーローズ ¥2,500
- パロディウスだ ¥2,800
- パーフェクトセレクション パロディウスだ ¥3,000
- 極上パロディウス ¥2,800
- ヴァンパイア アーケードゲームトラック ¥2,000
- ヴァンパイアハンター アーケードゲームトラック ¥3,200
- ファイナルファンタジーシリーズ全タイトル
- フェーダオリジナルミュージックファイル ¥4,200
- フェーダスーパートラックス ¥2,800
- ブランディッシュシリーズ全タイトル
- ぷよぷよ ¥2,800
- プリンセスミネルバ ¥2,800
- プリンセスミネルバPC-Engine ¥2,800
- プリンセスメーカー ¥2,800
- プリンセスメーカー2 ¥2,800
- フロントミッション ¥2,500
- 風雲黙示録 ¥1,500
- 蓬莱学園の初恋! ¥3,000
- ボンバーマン 名曲集&オリジナルサントラ ¥1,800
- ボンバーマン Mr. B・Bee ¥1,200
- スーパーボンバーマン3 ¥2,000
- ぽっぷるメイルSoundBox'94 ¥3,600
- ぽっぷるメイルパラダイス1~4 各¥3,000
- ぽっぷるメイルラジオ版 ¥2,800
- マダラスペシャル ¥2,800
- マダラ2 サウンドファンタジア ¥3,000
- マダラ2 オリジナルサントラ ¥2,500
- 魔神転生I、II 各¥2,500
- ミスティックアーク ¥3,500
- 女神世界アトラスベストコレクション ¥2,500
- 女神転生I II ¥3,900
- 真女神転生I ¥3,900
- 真女神転生II ¥3,500
- リッジレーサー ¥1,500
- リッジレーサーII ¥1,500
- ルナ エターナルブルー ¥2,800
- ルナ Prelude ¥2,500
- ルナ ザ・シルバースター ¥2,500
- ルナティックパレード Vol.1、Vol.2 各¥2,800
- モンスターメーカー ¥2,800
- モンスターメーカーII ¥1,500
- 新桃太郎伝説 ¥4,500
- 宝魔ハンターライム ¥2,500
- ロマンシングサガ ¥3,000
- ロマンシングサガ2 ¥3,000
- 龍虎の拳1、2 各¥1,500
- 龍虎の拳2イメージ ¥2,500
- ロックマン危機一髪 ¥2,800
- ロックマンX ¥3,000
- ワールドヒーローズ2、2JET 各¥1,500
- ワールドヒーローズ2、2JETイメージ 各¥2,500
- ワールドヒーローズパーフェクト ¥1,500
- マッハブレイカーズ ¥1,500
- モータートゥーングランプリ ¥2,000
- レディストーカー音楽CDドラマ 各¥2,800
- レッスルエンジェルスCD ¥2,800
- 機装ルーガ1+2PCエンジンオリジナル ¥2,800
- セガサターン版 魔法騎士レイアース ¥2,800

CDS

- エメラルドドラゴン ¥1,000
- バーチャファイター アキラ カゲ ¥1,000
- 餓狼伝説スペシャル テーマ ¥1,000
- マーチ ドラクエIV ¥ 930
- ドラクエV 結婚ワルツ ¥1,000
- F.F.V マンボでチョコボ ¥ 930
- F.F.VI Stars1、2 各¥ 900
- F.F.VI スペシャルトラックス ¥1,000
- ツインビーパラダイス2 オープニング ¥1,000
- コットン100% ¥ 930
- プレイステーション版 3×3EYES オープニング ¥1,000
- サラウンドシアターイース ¥1,200
- ファルコムスペシャルボックス'89プラスミックス ¥1,200
- ファルコムスペシャルボックス'89ディスコ ¥1,200
- プレイディアVテーマ かないみか ¥1,000
- プレイディアVテーマ 久川 綾 ¥1,000
- ときめきメモリアル エンディング ¥1,000
- 誕生~Debut~/サブリナ ¥1,000

VHS

- パロディウスだ ¥4,000
- グラディウスIII ¥6,500

MUSIC CD

- アンジェリークシリーズ全タイトル
- アーク・ザ・ラッド ¥2,800
- アルナムの牙 ¥2,800
- アウトフォクシーズ ¥1,500
- アルバートオデッセイ全曲集 ¥2,400
- あすか120%ダンスアンサンブル ¥2,800
- あすか120%PC-Engine版 ¥3,000
- イースシリーズ全タイトル
- ミュージックフロム英雄伝説III ¥3,800
- 英雄伝説IIICDドラマ白き魔女シリーズ
- エイリアンソルジャー ¥2,000
- エメラルドドラゴン ¥2,400
- エメラルドドラゴンドラマ1~4 各¥2,800
- X-MEN ¥2,000
- エレベーターアクションリターンズ ¥2,000
- エアーコンバット22 ¥1,500
- かまいたちの夜 CDドラマ ¥2,800
- かまいたちの夜 サントラ ¥2,500
- 餓狼伝説シリーズ全タイトル
- ガンバレット 9/21 ¥1,500
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 ¥1,500
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'94アレンジ ¥1,500
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ¥1,500
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'95アレンジ 9/21 ¥1,500
- グレートスラッガーズ 9/21 ¥1,500
- コナミ矩形波倶楽部 ¥3,000
- コナミ矩形波倶楽部HOPE ¥3,000
- グランチェイサー ¥2,800
- クロノトリガー オリジナル ¥3,800
- クロノトリガー アレンジ ¥3,000
- クロックワークナイト ¥2,500
- コナミ アミューズメントサウンズ '93…秋 '94…春 各¥3,200
- コナミ オールスターズ ¥6,300
- コナミ エンディングコレクション ¥3,600
- サイトロンゲームミュージック年鑑'90 ¥4,500
- サイトロンゲームミュージック年鑑'91 '92 各¥3,500
- 3×3EYES from MEGA CD ¥3,800
- 風の伝説ザナドゥII CDドラマ 9/21 ¥2,800
- サムライスピリッツシリーズ全タイトル
- スーパーファイアープロレスリングスペシャル コンプリートコレクション ¥3,200
- 空想科学世界ガリバーボーイ ¥3,000
- 空想科学世界ガリバーボーイ オリジナルドラマ ¥2,500
- ファイターズヒストリーシリーズ全タイトル
- 魔法陣グルグルSFC版 ¥2,000
- クライムクラッカーズ ¥2,000
- 豪血寺一族 ¥1,500
- 豪血寺一族外伝 9/21 ¥1,500
- 水滸演武 ¥1,500
- ストリートファイターシリーズ全タイトル
- スーパードンキーコング ¥2,500
- 第4次スーパーロボット大戦 ¥2,800
- 聖剣伝説シリーズ全タイトル
- 卒業シリーズ全タイトル
- 誕生~Debut~ ¥3,000
- ソードワールド 全曲集 ¥2,400
- ソードワールド ドラマ編I、II、III 各¥2,500
- ダライアス ¥1,500
- ダライアスII ¥3,200
- スーパーダライアスII ¥2,800
- ダライアス外伝 ¥2,000
- 超兄貴 ¥2,800
- 超兄貴ショー 9/27 ¥2,800
- 仁義なき兄貴 ¥1,200
- 首領蜂 DONPACHI ¥1,200
- セガラリーチャンピオンシップ1995 ¥3,000
- ツインビーシリーズ全タイトル
- ウィンビー しあわせの楽園 ¥2,000
- ウィンビー ネオ・シネマ倶楽部1、2 各¥3,000
- 鉄拳 ¥1,500
- 天外魔境シリーズ全タイトル
- NEO GEO 天外魔境真伝 9/21 ¥1,500
- 闘神伝 ¥2,800
- 同級生 ¥2,800
- 同級生2 ¥3,300
- ときめきメモリアルシリーズ全タイトル
- ドラゴンナイトシリーズ全タイトル
- ドラゴンクエストシリーズ全タイトル
- パーフェクトコレクションドラゴンスレイヤー ¥3,800

- サムライスピリッツ 500ピース ¥1,854~
- ストリートファイターII 500ピース ¥1,854~
- ★スヌーピー、ディズニー、Jリーグシリーズも有

書籍

- 富士見ドラゴンブック全タイトル
- 富士見ファンタジア文庫全タイトル
- 角川スニーカーG文庫全タイトル
- 角川スニーカー文庫各種
- アスキーゲーム関連各種
- 電撃文庫各種
- 電撃ゲーム文庫各種
- ログアウト冒険文庫各種
- その他TRPG関連書籍各種
- 他攻略本も多数

- (ファルコムオリジナルグッズ↓)
- (*西日本では当店でしか手に入りません)
- 風の伝説ザナドゥII 下敷 ¥258
- 風の伝説ザナドゥII テレカ ¥1,236
- 風の伝説ザナドゥII ポストカード ¥155
- ファルコムスタジアムジャンパー ¥26,780
- イース 下敷各種 ¥258
- 英雄伝説III 下敷 ¥258
- ぽっぷるメイルガウビーチボール ¥1,339
- ぽっぷるメイル 下敷 ¥258
- (ジグソーパズルコーナー)
- ヴァンパイア 108ピース ¥1,030
- ヴァンパイア 300ピース ¥1,442
- 闘神伝 108ピース2種 各¥1,030
- 天野喜孝 各種 ¥1,854~

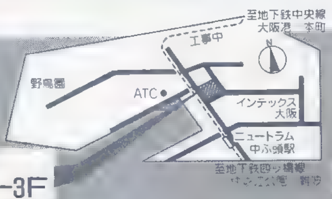
ゲームソフト(SFC、パソコン他)も多数在庫有、買取りもOK!

価格表示は全て税込価格です。

トータル ゲームショップ **アルケミックス**
コスモタワー店

大阪市住之江区南港北1丁目14番16号
(大阪南港コスモタワー3F)☎06-615-6134
ニュートラム中ふ頭駅下車4分

バーチャルワールド・ゲームソフト・コミック・書籍
CD・ビデオ・LD・キャラクター商品・TRPG



大阪南港
コスモタワー3F



バーチャファイター3（仮名）予約開始!!

カプコンPCB		ヘビースマッシュ	¥20,000	タートルインタイム	¥15,000	ザインドスリーナー（海外）	¥5,000
天地を喰らう	¥30,000	B－ウイング	¥35,000	出たな!!ツインビー	¥13,000	サンダージョーンズ	¥8,000
ナイツオブザラウンド	¥13,000	ダークシール	¥6,000	サーカスチャーリー	¥10,000	ゾディアック	¥13,000
バース	¥25,000	ワールドカップバレー'95	¥20,000	極上パロディウス	¥25,000	レディーバグ	¥18,000
マジックソード	¥18,000	**セガPCB**		**ナムコPCB**		ガズラー	¥15,000
U.S.ネイビー	¥14,000	ラフレーサー（P無）	¥3,000	バラデューク	¥23,000	V・V	¥8,000
戦場の狼Ⅱ（海外）	¥12,000	青春スキャンダル	¥18,000	パックマン（海外）	¥30,000	ボンジャックツイン	¥15,000
天地を喰らうⅡ	¥20,000	ワンダーボーイ	¥10,000	妖怪道中記	¥15,000	スーパー上海	¥18,000
タイトーPCB		カルティア	¥5,000	ピストル大名の冒険	¥6,000	上海Ⅱ	¥25,000
バブルボブル	¥30,000	[illegible]ンタウン	¥35,000	ワールドスタジアム'90	¥6,000	スズメ!!Mile Smile	¥18,000
ダイノレックス（F2込）	¥6,000	[illegible]	¥10,000	マーベルランド	¥20,000	スーパーX	¥15,000
ジャングルキング（海外）	¥15,000	コラムス	¥10,000	バーニングフォース	¥23,000	ななめでまじっく！	¥12,000
スラップファイト	¥12,000	イチダントアール	¥10,000	ドラゴンセイバー	¥23,000	ウルトラマン倶楽部	¥5,000
究極タイガー	¥10,000	バーニングライバル	¥16,000	コズモギャングザビデオ	¥10,000	ドリフトアウト	¥3,000
達人	¥8,000	ドラゴンボールZ VRVS	¥18,000	スーパーワールドスタジアム	¥7,000	ホンピングワールド	¥5,000
バブルシンフォニー（ロム）	¥8,000	ソニックザヘッジホッグ	¥17,000	ワールドスタジアム'93	¥7,000	**クイズPCB**	
カイザーナックル（ロム）	¥3,000	テトリス	¥12,000	ワールドスタジアム'92	¥7,000	クイズそれいけココロジー2	¥3,000
SNK PCB		ぷよぷよ	¥10,000	ニューマンアスレチック	¥9,000	キース&ルーシー	¥8,000
ネオジオハードキット（新品）	¥48,000	タントアール	¥3,000	グレートスラッガー'94	¥8,000	能力向上委員会	¥10,000
その他新品・中古カセット有り	¥3,000ヨリ	**セガROM**		スーパーワールドコート	¥9,000	クイズゴーストハンター	¥3,000
アイレムPCB		ボナンザブラザーズ	¥3,000	コズモギャングザパズル	¥3,000	クイズ365	¥5,000
ドラゴンブリード	¥7,000	ソニックザヘッジホッグ	¥5,000	**ナムコROM**		**麻雀PCB**	
R-TYPE	¥8,000	バーニングライバル	¥5,000	ドラゴンセイバー	¥20,000	アイドル雀士スーチーパイ	¥18,000
エアデュエル	¥8,000	ゴールデンアックスザデュエル	¥7,000	バーニングフォース	¥18,000	セーラーウォーズ	¥12,000
ぐっすんおよよ	¥9,000	ドラゴンボールZ	¥7,000	源平討魔伝	¥8,000	バニラシンドローム	¥18,000
ボンバーマン	¥10,000	**コナミPCB**		**その他PCB**		プリンセスリーグ	¥5,000
データーイーストPCB		XEXEX	¥30,000	アラビアン	¥18,000	スーパーリアル麻雀PⅣ	¥15,000
ザ・グレートラグタイムショー	¥43,000	パロディウスだ！	¥8,000	ロストダンプ（ハーネス付）	¥5,000	その他各種アリ	¥3,000ヨリ
カルノフ	¥8,000	ハイパースポーツスペシャル	¥10,000	スペースデュエル（基板のみ）	¥5,000		

注! 当社は業務用の商品しか扱っておりません。御注文の際は下記を必ずお読みください。

■コントロールボックス

コンボAV

- ・RGB（RGB15、21ピンコード付） **¥28,000**
- ・VIDEO（ビデオコード、ステレオコード付） **¥30,000**
- ・VR（上記両方対応） **¥33,000**

パナツイン（S端子、RGB対応、麻雀パネル付） **¥38,000**

パナカスタム（上記パナツインの麻雀パネル無） **¥34,000**

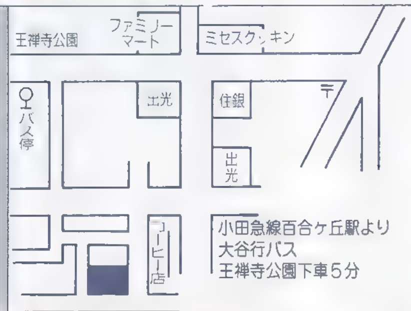
- ●分割ローン始めました。最高36回。
- ●インスト、マニュアルの有無、ハーネス・筐体・基板についての質問はお客様の方からお願いします。
- ●在庫にない商品や発売前の予約も随時受け付けております。
- ●代引きできない商品もありますので、お電話にて確認ください。
- ●来社の際は、必ずお電話にて在庫の確認後にお願いします。
- ●基板の価格、在庫は常に動いています。最新基板リストは80円切手を3枚同封の上GM係まで

当社の価格には消費税は含まれておりません。また品物発送の際には着払いにて発送します。代引きの際には代引き手数料もお支払下さい。

営業時間
10:00～19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.
（有）サンカンパニー

新住所 神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1
TEL.044(954)9459 FAX.044(966)8287



小田急線百合ヶ丘駅より
大谷行バス
王禅寺公園下車5分

ゲームセンターを超えた!家庭内ゲーム(自家ゲー)
プロ仕様高画質モニターを揃えました。

セガアストロシティ(29インチ筐体)



アストロシティ ¥250,000
ストⅡパネル ¥20,000
標準価格(税込) ¥270,000
通販特価¥262,000
月々¥10,400より

初回¥24,884	¥24,700×12回
〃 ¥15,108	¥13,100×24回
〃 ¥12,292	¥ 9,500×36回

ジャレコポニーマークⅣ(29インチ筐体)



ポニーマークⅣ ¥250,000
ストⅡパネル ¥20,000
標準価格(税込) ¥278,100
通販特価¥259,000
月々¥9,400より
¥24,400×12回
¥13,300×24回
¥ 9,400×36回

カプコンステイタス18(新品)
¥78,000で大放出!!



ストⅡ組込	¥ 85,000
ストⅡダッシュターボ組込	¥ 88,000
ストⅡX組込	¥135,000
ヴァンパイア組込	¥135,000
ヴァンパイアハンター組込	¥178,000
ストZERO組込	¥235,000

分割払いも可能です。
注!!送料が別途かかります。

民生品高画質モニター ソニープロフィールプロ KX-29HV3 ¥285,000(税別)



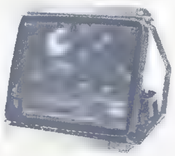
通販特価¥235,000(送料・税込)
RGB入力付
SF、ネオジオ、サターン、プレイステーション、アーケードゲームのRGB出力に対応します。
¥23,100×12回
¥12,500×24回
¥ 8,900×36回

高画質モニター ソニーPVM-2054Q ¥250,000(税別)



通販特価¥228,000(送料・税込)
アナログRGBケーブル付
¥245,000(送料・税込)
分割 ¥23,100×12回
〃 ¥12,500×24回
〃 ¥ 8,900×36回

ナナオ業務用モニター デュアル8シリーズ



20インチ MS8-20F	¥50,000
26インチ MS8-26F	¥85,000
29インチ MS8-29F	¥95,000
RGBケーブル	¥5,000

高画質モニター ソニーKX-21HV1S ¥174,300(税別)



通販特価¥158,000(送料・税込)
分割 ¥14,900×12回
〃 ¥ 8,100×24回
〃 ¥ 5,700×36回

カプコンQ-グランダム25(中古) ¥118,000(程度最高)



ストⅡX組込	¥158,000
ヴァンパイアハンター組込	¥200,000
ストZERO組込	¥278,000
鉄拳2組込	¥352,000

36回までの分割払いが出来ます。
注!!送料が別途かかります。

バーチャファイター2(中古) ¥600,000



他に送料・消費税がかかります。
36回までの分割払いが出来ます。

バーチャファイター2(中古)+アストロシティ用モニター ¥550,000



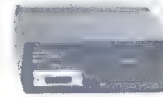
他にコントロールBOX・ハーネスが必要です。
36回までの分割払いが出来ます。

パナカスタムプラスワン ¥45,000



パナカスタム(¥34,000)+特製コントローラー(ハーネス・ケーブル付)
2Pプレイが離れてできる。
3P、4Pゲームに対応している。

RAS-HD ¥14,500



高画質への決め手!
プレイステーション用アダプター入荷しました。
MSXアダプター ¥2,500
スーパーファミコン、メガドライブ、家庭用ネオジオ対応
☆15PしかないRGB15khz対応モニターに21Pを増設
対応機種 X68Kモニター、PO-TV45X・35X FMタウンズ他2社モードオートシンク以上の15khzモニタ

コンパネ用底ケース ¥5,000



ヴァンパイアパネル	¥9,800
S-ストⅡパネル	¥9,800
サンワ強力ボタン付6ボタンパネル	¥10,800
麻雀パネル(ハーネス付)	¥12,800

シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ 特価



メガドライブ用コード	¥2,000
PCエンジン用コード	¥2,000
パソコン用コード	¥1,500
SF用コード	¥4,000

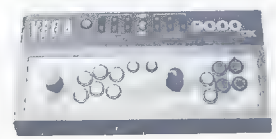
NEW JOY FAMIケース ¥2,800

レバー	¥1,500
304ボタン	¥ 150
244ボタン	¥ 150



3P4P用コントローラーに最適
レバー(セイミツLS-32)ボタン付セット¥6,500

VEGA9000DX 特価



別売:SF用コード ¥8,000
ネオジオ用コード ¥9,800

アストロシティパネル用底ケース¥8,900



アストロ用パネル2L6B	¥6,000
バーチャファイターパネル(純製)	¥18,000
サターン用バーチャコンパネ(純製)	¥29,800
コントロールボックス用	¥28,000

KIC PANACUSTOM 特価



RGBケーブル・21P・15P	各¥3,000
麻雀ハーネス	¥3,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス	¥3,000
SF用コード	¥8,000

㈱TAMAYA

住所:〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533
営業時間AM10:00~PM7:00 日曜・祝日定休
これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。
店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

TAMAYA通信販売

- ゲーム機(業務用)ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
- ヤマトのコレクトサービスで翌日配送できます。
- 分割払いが利用できます。
- 大型筐体の販売を行っています。
- 電話での相談、説明。
- ハード、ソフトの買い取り。
- 特殊ハーネス等の製作を行っています。
- FAXで24時間注文・相談受け付けています。

さあ秋だ！

ふつうの人々～スポーツの秋、食欲の秋、読書の秋、…etc.、という。
ゲーマーの人々～シューティングの秋、格闘ゲーの秋…（いわない、いわない！）。

アーケードゲームしりとり②……前回㊍から…ロボコップ…プリルラ…ラスタンサーガ…ガンフロンティア…つづく！

ナムコ

ベラボーマン（ボタン付）	78,000
ドラゴンセイバー	30,000
ニューマンアスレチック	15,000
ナックルヘッズ	18,000
アサルト（P付）	80,000
ティンクルピット	10,000
ゼビウス	22,000
パックマニア	33,000
ギャラガ	20,000
スーパーパックマン	45,000
ディグダグ	38,000
クイズ魔Q大冒険	2,000
バーニングフォース	28,000
ローリングサンダー	45,000
スーパーワースタ'92	15,000
パックランド	60,000
インディアナジョーンズ	55,000
コズモギャングザビデオ	15,000
スーパーワールドコート	12,000
F／A	17,000
スーパーワースタ'93激闘版	15,000
タンクフォース	10,000
リブルラブル	48,000
ギャプラス	22,000
コズモギャングザパズル	6,000
エメラルディア	6,000
デンジャラスシード	18,000
ロンパーズ	32,000
ワースタ'90	10,000
ギャラガ'88	30,000
ブラストオフ	30,000
マーベルランド	34,000
鉄[illegible]	TEL
アウトフォクシーズ	TEL

コナミ

フロッガー	20,000
トライゴン	18,000
出たな!!ツインビー	15,000
エイリアンズ	22,000
クライムファイターズ（4PVer.）	12,000
マンハッタン24分署	8,000
メタモルフィックフォース	40,000
タイムパイロット	32,000
T.M.N.T.	15,000
XEXEX	28,000
ロードファイター	12,000
マーシャルチャンピオン	18,000
沙羅曼蛇（US）	26,000
ゴルフィンググレイツ（P無）	8,000
サーカスチャーリー	18,000
悪魔城ドラキュラ	88,000
メインスタジアム	2,000
イーアルカンフー	12,000
X-MEN（4PVer.）	18,000
グラディウス（特H付）	38,000
メガゾーン	10,000
ゴルフィンググレイツ2（P付）	35,000
ハードパンチャー（ロム）	3,000
クライムファイターズ2	12,000
ハイパーオリンピック'84	18,000
ガイアポリス	23,000
バイオレントストーム	38,000
グラディウスⅢ	28,000
Mr.五右衛門	8,000
スーパー魂斗羅	38,000
ツインビーヤッホー！	TEL
極上パロディウス！	TEL
ドラグーンマイト	TEL

カプコン

ストZERO	TEL
スーパーストⅡX	TEL
ヴァンパイア	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
X-MEN	TEL
パワードギア	TEL
サイバーボッツ	TEL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL
ストリートファイターⅡ	6,000
ストⅡダッシュ	8,000
ストⅡダッシュターボ	10,000
ストリートファイター（US）	12,000
スーパーストⅡ	TEL
スーパーマッスルボマー	TEL
虎への道	8,000
クイズ殿様の野望	2,000
クイズ三国志	2,000
U.S.ネイビー	28,000
ザキングオブドラゴンズ	24,000
ナイツオブザラウンド	18,000
マッドギア	7,000
アタックス	7,000
1943（改）	18,000
天地を喰らうⅡ	25,000
キャディラックス	35,000
ぷにっきぃず	8,000
戦場の狼	10,000

アイレム

ガンフォース	8,000
ボンバーマン	8,000
ヒジランテ	3,000
海底大戦争	38,000
フック	20,000
エアデュエル	10,000
R・TYPEⅡ	15,000
ぐっすんおよよ	10,000
ボンバーマンワールド	32,000
スペランカー	20,000
ギャロップ	6,000
迷宮島	5,000
クイズF1　1・2フィニッシュ	3,000

セガ

ぷよぷよ	TEL
忍	8,000
獣王記	6,000
チョップリフター	16,000
琉球	7,000
タントアール	5,000
コラムスⅡ	5,000
イチダントアール	12,000
ベイルート	8,000
コットン	16,000
スタックコラムス	5,000
DDクルー	8,000
レッスルウォー	4,000
オーライル	8,000
ゴールデンアックス	8,000
シャドーダンサー	14,000
フリーキック	3,000
フラッシュギャル	8,000
ファンタジーゾーン	22,000
ゴールデンアックスザデュエル	TEL
バーチャファイターリミックス	TEL
バーチャファイター2	TEL
ダイナミックカントリークラブ（P付）	15,000

タイトー

ダライアス外伝	TEL
クイズクレヨンしんちゃん	1,500
バブルボブル	28,000
ああ栄光の甲子園	5,000
クイズ地球防衛軍	5,000
火激	3,000
ガンフロンティア	50,000
キック&ラン	2,000
スラップファイト	10,000
ドンドコドン	8,000
ラスタンサーガ	20,000
飛翔鮫	8,000
ルナーク	8,000
ダイノレックス	14,000
忍者くん魔城の冒険	16,000
影の伝説	22,000
ダイナマイトリーグ	3,000
チャイニーズヒーロー	5,000
トップランキングスターズ	5,000
達人	8,000
キャメルトライ（P付）	25,000
チャンピオンレスラー	3,000
奇々怪界	12,000
バイオレンスファイト	14,000
サイレントドラゴン	8,000
タイガーヘリ	8,000
ファイティングホーク	5,000
エレベーターアクション	15,000
ハットトリックヒーロー	6,000
VSホットスマッシュ（P無）	6,000
エクスターミネーション	12,000
アルペンスキー	48,000
パニックロード	12,000
ジャイロダイン	15,000
ヘビーユニット	5,000
レゾン	5,000
龍神	18,000
べんべろべえ	24,000

東亜プラン

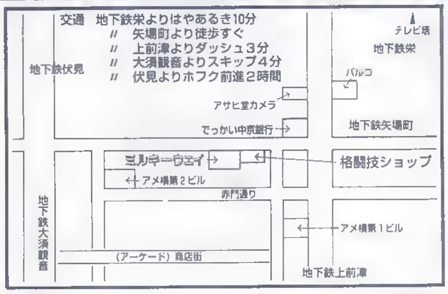
達人王	18,000
アウトゾーン	9,000
フーピー	5,000
フィグゼイド	8,000
スノーブラザース	10,000
ゴークス（P付）	6,000
ホラーストーリー	14,000

データイースト

ワンダープラネット	15,000
ファイティングファンタジー	17,000
サンダーゾーン	15,000
クルードバスター	8,000
ヘビーバレル（P付）	30,000
魔境戦士	7,000
ロボコップ	9,000
ファイターズヒストリー	5,000
スチャラカ空中戦（US）	12,000
B-ウイング	35,000
コンペティションゴルフ	5,000
デスブレイド	10,000
ファンキージェット	7,000
タンブルポップ	7,000

その他

機動戦士ガンダム	10,000
ノストラダムス	18,000
グランドクロス	5,000
スーパーバレーボール'91	3,000
テラクレスタ	12,000
戦国エース	24,000
ファイナルスターフォース	15,000
レッスルフェスト	3,000
バトルクロード	10,000
ワールドカップ'94	10,000
エイトフォース	18,000
ラブリーカード	8,000
ボンジャック	16,000
ジェミニウイング	9,000
雷牙	10,000
クイズDNAの反乱	2,000
ピンボールアクション	6,000
忍者外伝	12,000
クイズココロジー	2,000
Mr. Do'sワイルドライド	25,000
ハットリス	2,000
ビーラップボーイズ	18,000
DJボーイ	8,000
マジカルクリスタル	9,000
スーパーバレーボール	2,000
宇宙戦艦ゴモラ	12,000
スーパーチャンピオンベースボール	4,000
アクロバットミッション	6,000
バンダイク	6,000
アームドF	6,000
ファイヤートラップ	6,000
ドッヂボール	3,000
ぽいっと	3,000
だるま道場	8,000
ダブルドラゴン	5,000
クイズキース&ルーシー	15,000
ウルトラマン	5,000
SDガンダムレインボー大陸戦記	8,000



カプコンの新作「マーヴル・スーパーヒーローズ」注文受付中

スカイスマッシャー	5,000
アルバレスタ	9,000
バルバルークの伝説	8,000
マイティーガイ	8,000
ギガンテス	8,000
クイズ365	6,000
スーパー上海	20,000
EDF	12,000
ロッドランド	20,000
連珠貴族	25,000
魔法大作戦	25,000
クイズチャンネルクエスチョン	3,000
サンドスコーピオン	18,000
疾風魔法大作戦	22,000
豪血寺一族2	22,000
クイズすくらんぶる	1,000
雷電	20,000
セルフィーナ	8,000
ミスターDo！	18,000
ギャルズパニックⅡ	32,000
サボテンボンバーズ	7,000
バトルフィールド	6,000
クレイジークライマー	65,000
ブランディア	18,000
豪血寺一族	8,000
F1グランプリ	3,000
F1グランプリⅡ	3,000
大江戸ファイト（流血）	25,000
マジンガーZ	25,000
SDガンダムサイコサラマンダー	3,000
航空騎兵物語	8,000
バドルマニア	6,000
ビッグプロレス	2,000
アテナ	28,000
怒	15,000
チャンピオンベースボール（本物）	8,000
フィールドコンバット	18,000
フォーメーションZ	18,000
怒号層圏	15,000
ドンキーコング3	20,000
マリオブラザーズ	23,000
ドンキーコングJr.	25,000
タンク（純正P付）	30,000
ミスタークーガー	25,000
ドラゴンボールZ	20,000
ゴジラ	12,000
とりでⅡ	15,000
ブレイゾン	5,000
アンブッシュ	18,000
クレイジークライマーⅡ	43,000
ファニーマウス	15,000
クイズハイホー	1,500
エクセリオン	5,000
マクロス	15,000
エアーウルフ	28,000

業務用ネオジオ

ザ・キングオブファイターズ'95	TEL
天外魔境真伝	TEL

その他50タイトルくらい在庫有り。TELにて確認ください。（1000円～）

麻雀・花札

スーパーリアル麻雀PV	TEL
スーパーリアル麻雀PⅣ	33,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	18,000
スーパーリアル麻雀	8,000
スーパー蔡版	25,000
ポン珍かん	2,000
リアル麻雀牌牌	2,000
麻雀デリンジャー	1,500
[illegible]	5,000
プリティーセーラー18禁	35,000
麻雀コミック劇場	2,000
麻雀クリニック	10,000
かぐや姫	7,000
いかがですか	1,500
真由美ちゃん危機一髪	2,500
恋のマジックポーション	1,800
トリプルウォーズ	12,000
クイズ麻雀早くヤッてよ	3,000
ねらえ！トップスター	1,800
麻雀競馬王	1,500
美女っ子夢物語	1,500
実録恥麻雀	3,000
お雀子ハイスクール	2,000
ファイナルロマンス	20,000
麻雀夏物語	1,800
麻雀大予言	1,800
アフターファイブ	4,000
アイドル麻雀放送局	1,500
麻雀女学園	1,800
とってもE雀	6,000
LD麻雀ジェラシー（セット）	45,000
アイドルの秘密	4,000
雀神伝説	3,000
麻雀学園	5,000
マージャンナイト	3,000
お雀子館2	2,000
ダブルBET麻雀	3,000
お雀子館	2,500
マージャンレディ	5,000
女子プロレス	8,000
セカンドラブ	1,800
日物ロイヤル	3,000
家元（名作です）	8,000
VIP倶楽部	3,000
究極の女	1,500
マネーガールズ	2,000
ドンデン	1,500
熱局雀士	2,500
X-TAL7	5,000
TOKYOギャル図鑑	4,000
スーパー華パラダイス	12,000

基板の買取ガンガンやってます。まずはお電話ください。

通販のＴＥＬ受付は夜10時までやってます。会社から帰って、ひと風呂あびて、ゆっくりしてから、のんびり電話ください（秋の夜長にゲームの話でもりあがりましょう）。

ミルキーウェイ

TEL. 052-262-3295
FAX. 052-262-2373
住所　〒460 名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F
営業時間　お店…………11:00AM～7:30PM
通販TEL…10:00AM～10:00PM

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- ●上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- ●価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- ●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
  （自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- ●初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）。
- ●ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- ●新作ゲーム、なんでも予約OK！

翌日商品がおてもとに

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。

LOTUS PRESS GAME WORLD

商品代金と商品の引き替えシステム

アーケード基板

■カプコン■

ストリートファイターZERO	¥139,000
サイバーボッツ	¥75,000
ヴァンパイアハンター	¥88,000
X-MEN	¥45,000
スーパーストⅡX	¥39,000
ヴァンパイア	¥43,000
エイリアンVSプレデター	¥48,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥48,000
パワードギア	¥48,000
スーパーストⅡ	¥30,000
カートリッジ	
・ストZERO	¥114,000
・サイバーボッツ	¥50,000
・ヴァンパイアハンター	¥63,000
・X-MEN	¥20,000
・スーパーストⅡX	¥14,000
・ヴァンパイア	¥18,000
・エイリアンVSプレデター	¥23,000
・ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥23,000
・パワードギア	¥23,000
・スーパーストⅡ	¥5,000
ザ・キングオブドラゴンズ	¥15,000
U.S.ネイビー	¥15,000
マジックソード	¥15,000
ナイツオブザラウンド	¥15,000
カプコンワールド2	¥8,000
クイズ&ドラゴンズ	¥9,000
マッドギア	¥6,000
1943	¥17,000
1942	¥12,000

■東亜プラン■

バツグン	¥35,000
お天気パラダイス	¥19,000
達人王	¥16,000
フィグゼイド	¥13,000
ドギューン	¥12,000
V・V	¥9,000
ナックルバッシュ	¥16,000
アウトゾーン	¥9,000
ヴィマナ	¥6,000
フービー	¥4,000
ゼロウィング	¥5,000
究極タイガー	¥7,000
達人	¥6,000

■タイトー■

ダライアス外伝	¥125,000
バブルシンフォニー	¥65,000
カイザーナックル	¥65,000
ハットトリックヒーロー'95	¥65,000
ライトブリンガー	¥35,000
アラビアンマジック	¥23,000
グリッドシーカー	¥19,000
ガンフロンティア	¥45,000
プランプポップ（P無）	¥18,000
ヴォルフィード	¥7,000
あしたのジョー	¥5,000
中華大仙	¥4,000
ゆうゆのクイズでGO！GO！	¥5,000
クイズクエスト	¥5,000
クイズ人生劇場	¥5,000
クイズ地球防衛軍	¥5,000
クイズクレヨンしんちゃん2	¥3,000
クイズ世界はShow byショーバイ！	¥2,000
パズルボブル	¥25,000
プランディア	¥12,000
ハットトリックヒーロー'93	¥15,000
ニュージーランドストーリー	¥13,000

■コナミ■

対戦ぱずるだま	¥49,000
究極戦隊ダダンダーン	¥48,000
ツインビーヤッホー！	¥65,000
バイオレントストーム	¥38,000
ミスティックウォーリアーズ	¥38,000
マーシャルチャンピオン	¥15,000
スラムダンク	¥58,000
サッカースーパースターズ	¥89,000
プレミアサッカー	¥12,000
パンクショット	¥4,000
クイズ学問のすすめ	¥2,000
サンダークロスⅡ	¥30,000
ファイナライザー	¥15,000
ラビリンスランナー	¥15,000
パロディウスだ！	¥13,000
出たな！ツインビー	¥13,000
大列車強盗	¥16,000
サプライズアタック	¥3,000
トライゴン	¥15,000
極上パロディウス	¥33,000
GIジョー	¥29,000

■バンプレスト■

美少女戦士セーラームーン	¥45,000
ウルトラ警備隊	¥35,000
ドラゴンボールZ2	¥35,000
マジンガーZ	¥28,000
機動戦士ガンダムEX-REVUE	¥15,000
マクロス	¥13,000
マクロスⅡ	¥15,000
雷神魔傀	¥35,000
仮面ライダーバトルレーサー	¥7,000
ウルトラ闘魂伝説	¥9,000
SDガンダムネオバトリング	¥12,000
SDガンダムレインボー大陸戦記	¥7,000
ウルトラマン	¥3,000

■ナムコ■

鉄拳2	¥238,000
鉄拳	¥80,000
アウトフォクシーズ	¥58,000
マッハブレイカーズ	¥48,000
ネビュラスレイ	¥24,000
ニューマンアスレチック	¥9,000
エメラルディア	¥4,000
ティンクルピット	¥8,000
エスクバニア	¥7,000
コズモギャングザビデオ	¥18,000
スーパーワールドスタジアム'93	¥9,000
グレートスラッガーズ	¥4,000
スーパーワールドコート	¥7,000
コズモギャングザパズル	¥3,000
F/A	¥15,000
熱闘！激闘！クイズ島！	¥2,000
Vシュートサッカー	¥8,000

■ビデオシステム■

ソニックウィングス	¥15,000
ターボフォース	¥10,000
タオ体道	¥15,000
闘神ブレイザース	¥10,000
スーパーバレーボール'91	¥6,000
スーパーバレーボール	¥2,000
F1グランプリ	¥2,000
F1グランプリⅡ	¥5,000
クラッシュレース	¥28,000
スパイナルブレイカーズ	¥5,000
スーパーフォーミュラ	¥1,000

■アイレム■

海底大戦争	¥33,000
アンダーカバーコップス	¥28,000
ボンバーマンワールド	¥28,000
ジオストーム	¥25,000
R-TYPE LEO	¥15,000
剣豪	¥13,000
ガンホーキ	¥8,000
R-TYPEⅡ	¥10,000
ガンフォース	¥8,000
ボンバーマン	¥5,000
大工の源さん	¥5,000
ドラゴンブリード	¥8,000
Xマルチプライ	¥10,000
ファイヤーバレル	¥19,000
フック	¥19,000
格闘野球リーグマン	¥43,000
クイズF1 1・2フィニッシュ	¥2,000

■セガ■

ぷよぷよ通	¥45,000
ぷよぷよ	¥15,000
テトリス	¥10,000
サンダーフォースAC	¥8,000
忍	¥10,000
コットン	¥12,000
モンスターレア	¥8,000
フラッシュポイント	¥3,000
M.V.P.	¥3,000
スペースポジション	¥8,000
所さんのまーまーじゃん	¥3,000
タントアール	¥5,000
イチダントアール	¥9,000

■データイースト■

ナイトスラッシャーズ	¥39,000
ドラゴン忍者	¥10,000
カルノフ	¥15,000

■その他■

ガンバード	¥39,000
疾風魔法大作戦	¥28,000
銀河任侠伝	¥20,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	¥38,000
ファイナルロマンス	¥19,000

その他業務用NEO GEOなど豊富にあります。



この他基板は豊富に用意してあります。

※価格は変動することがあります。必ず確認して下さい。

KIC PANA TWIN（S内蔵）



本体	38,000円
RGBケーブル	3,000円

シグマAV-5000（S内蔵）



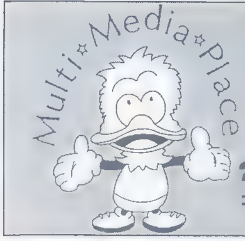
AV-5000	26,000円
Σ-8000ターボ	15,800円

お知らせ 駅に近くなってもっともっと便利に!!

住所・電話番号が変更になりました。

JR恵比寿駅徒歩２分・地下鉄日比谷線恵比寿駅徒歩１分

（こちらは基板専門店になります。以前の住所は家庭用ゲーム専門になってますのでおまちがえなく）

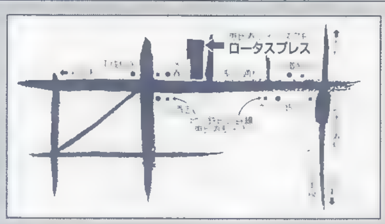


初めての方大歓迎!!お気軽にTELください

㈱ロータスプレス

☎03-3770-2731 FAX03-3770-2880 AM10:30～PM 6:30

〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-10-6 恵比寿ツインズ７Ｆ



テクナートのお知らせ。

- 大型筐体の販売・修理も取扱っております（近畿地区に限る）
- ローンも取扱っております
- 第2、第4日曜は営業してます
- コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス

テクナートの広告です。

大阪名物

テクナートのありか



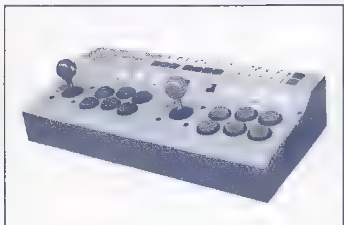
◎京阪神地区の筐体出張修理を始めました◎

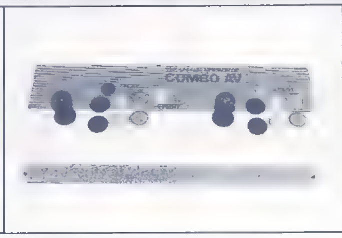


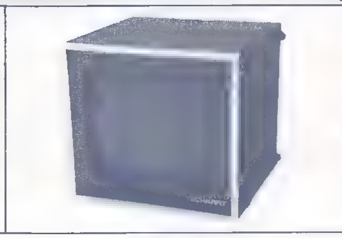


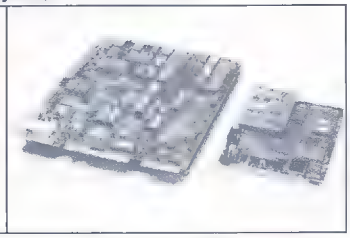


ゲームに金縛り!!









パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
本体　¥38,000
別売RGB（15ピン／21ピン）ケーブル¥3,000

COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタン。
Vタイプ（ビデオ端子対応）　¥30,000
Rタイプ（RGB15・21ピン対応）　¥28,000
VRタイプ（上記両方の対応）　¥33,000

19インチ高画質モニター

アーケードゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB15ピン／21ピン対応。15KHz／24KHz切替可。縦画面／横画面兼用。音声出力端子付きです。画面は19インチフラットスクウェアです。　¥85,000

ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

「大阪アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00～PM7:30

中古基板も常時2,000枚在庫！　くわしい資料ご希望の方は、80円切手2枚同封のうえテクナートGM係まで！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

8月20日現在

めざせハイスコア!!

今回のハイスコア集計の〆切日が、夏休みだったため、たくさんのプレイヤーがいろいろな店へ遠征へいかれたようです。

サーカスワールド

栃木県小山市喜沢1475－34　☎(0285)23－8078

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ通	373, 953	T. M (みくりや)	ALL　523ぷよ 13連鎖
2	バーチャファイター 2 (アキラ)	2′17″49	I. Sハナピクオ	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ95 (サイコチーム)	198, 690	DA！念力王	
4	ストリートファイターZERO (リュウ)	1, 077, 600	JUN	ALL
5	ツインビーヤッホー (スペシャル)	11, 302, 240	やみのほたる	5面
6	ツインビーヤッホー (プラクティス)	6, 863, 010	?	5面
7	龍虎の拳 2 (リョウ)	1, 477, 900	MGK－AIBA様	ALL　D×1
8	ダンクドリーム	153pts	RIONA	R6
9	天外魔境真伝 (八雲)	17, 525, 900	AOI	
10				

今市ゲームセンター ☆＝1 (11)

栃木県今市市今市1111　☎(0288)21－1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (ケン)	1, 915, 100	HGA－HAK㋔	ALLP×？
2	ストリートファイターZERO (リュウ)	1, 815, 400	MFJ－MER	ALL
3	ストリートファイターZERO (サガット)	1, 554, 700	HGA－HAK㋔	ALLP×7
4	ストリートファイターZERO (ナッシュ)	1, 539, 000	MFJ－MER	ALL
5	ストリートファイターZERO (ガイ)	1, 498, 100	MYS	ALL
6	ストリートファイターZERO (ゴウキ)	1, 526, 600	TIR	ALL
7	ザキングオブファイターズ95 (エディット)	275, 600	TIR	ALL
8	極上パロディウス (こいつ)	3, 678, 700	T. M (みくりや)	SPステージ
9	天外魔境真伝 (八雲)	10, 438, 900	MFJ－MER(週)	ALL
10	天外魔境真伝 (絹)	8, 284, 200	LAE－SGO	ラスボス

ゲームセンタードリーム ☆＝2 (18)

宮城県仙台市青葉区中央2－1－17東四ビルB1　☎(022)224－1046

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター (アナカリス)	1, 314, 900	アメ横チャンピオン	ALL
2	ぷよぷよ通	468, 290	T. M (みくりや)	ALL　380ぷよ
3	大王	16, 905, 140	穴ウメ駄目夫DX	ALL　連付
4	ストリートファイターZERO (ローズ)	1, 838, 300	穴ウメ－NOA	ALL
5	戦国エース (天外)	1, 848, 500	公園通り	ALL　連付
6	雷　電DX (練習・面積優先)	2－7	ヤキソバンDX	1P側　連付
7	雷　電DX (練習)	15, 072, 760	ヤキソバンDX	2－7　連付
8	ヴァンパイアハンター (対戦)	102人抜き	FJK君元気？	ザベル
9				
10				

ゲームプラザヴィクトリア ☆＝11 (42)

北海道札幌市南区澄川4条3－3－11　☎(011)813－6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (ケン)(連)	2, 371, 100	QSR－リキさま！！	ALL PX16　DX1
2	ストリートファイターZERO (ガイ)(連)	2, 046, 700	カニのじ	ALL
3	ストリートファイターZERO (リュウ)(連)	1, 517, 300	H. KODA♡美奈子	ALL
4	ストリートファイターZERO (サガット)(連)	1, 492, 000	KRL－バイキン	ALL
5	ストライカーズ1945 (スピットファイア)(連)	1, 001, 500	QSR－リキさま！	2－3
6	ストライカーズ1945 (BF－09)(連)	1, 000, 400	KRL－バイキン	2－2
7	ツインビーヤッホー (ウインビー)(連)	5, 965, 920	GPK－しんの	ALLノーマル タメ　シット
8	ザキングオブファイターズ95 (エディット)	348, 810	Z－純也先生	ALL
9	ツインビーヤッホー (ツインビー)(連)	6, 351, 230	KRL－バイキン	ALLノーマル
10	上海万里の長城 (クラシック)	22, 9100	Y. F	1～12面 クラシック

コスモランド ☆＝2 (4)

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4－1－21　☎(0299)84－1991

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳 2 (JACK－2)	2′38″23	GM－TACK	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ95	307, 260	霜月　隆	ALL
3	ストリートファイターZERO (リュウ)	1, 425, 700	EASY (あ)	ALL
4	ストリートファイターZERO (ケン)	1, 637, 100	GM－TACK	ALL
5	ストリートファイターZERO (ナッシュ)	1, 519, 000	EASY (あ)	ALL
6	ストリートファイターZERO (ローズ)	1, 737, 100	霜月　隆	ALL
7	ストリートファイターZERO (サガット)	1, 402, 700	函	ALL
8	首領蜂 (TYPE－C)	16, 250, 960	EASY (あ)	2－4　(連)
9	天外魔境真伝 (卍丸)	13, 536, 900	霜月　隆	ALL
10	餓狼伝説 3 (テリー・ボガード)	2, 046, 200	霜月　隆	ALL

プレイランドファンタジア ☆＝0 (5)

秋田県本庄市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ内2F　☎(0184)24－5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (KEN)	1, 510, 700	K. Sやまと	1コインALL
2	ストリートファイターZERO (RYU)	949, 900	ねえ、クリパンどこ？	1コインALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト (マッドマン)	6, 099, 700	みえる人	1コインALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト (マッスル・P)	7, 624, 700	激射！メディカルシャワー5連発！	1コインALL
5	龍虎の拳 2 (キング)	1, 527, 990	CBX	1コインALL P×2
6	龍虎の拳 2 (タクマ)	1, 072, 000	CBX	1コインALL P×2
7	ぷよぷよ通 (1P)	520, 333	T・M (みくりや)	1コインALL 454ぷよ
8	バーチャファイター 2 (アキラ)	3′16″33	秦野アキラ「はしも」	1コインALL 15段
9	サイバーボッツ (ワーロック)	691, 300	Jesus斎藤	1コインALL
10	ツインビーヤッホー (プラクティス)	6, 803, 450	ギャラいけ	1コインALL

NTK ☆＝3 (20)

北海道恵庭市本町113　☎(0123)33－2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳 2 (風間準)	4′40″70	苫小牧のS. K	ALL
2	鉄拳 2 (ミシェール)	4′18″46	サラ使いT・K	ALL
3	ドラグーンマイト (レジー)	763, 100	TAC	ALL
4	レイブレーサー (初級)	2′18″384	KEN	ALL
5	レイブレーサー (中級)	2′33″461	K・K	ALL
6	レイブレーサー (上級)	3′19″823	KEN	ALL
7	レイブレーサー (最上級)	2′18″384	F	ALL
8	ザキングオブファイターズ95 (女性チーム)	328, 830	大龍　啓	ALL
9	ザキングオブファイターズ95 (中国チーム)	318, 250	大龍　啓	ALL
10	セガラリーチャンピオンシップ (チャンピオンシップ)	3′19″10	M・T	セリカMT ALL

ギャレッソ津田沼店 ☆＝3 (13)

千葉県船橋市前原西2－15－16酒井ビル　☎(0474)74－4761

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	インディ500 (初級)	2′29″235	恋するゲボク♡	NDY500 MT
2	インディ500 (中級)	2′26″910	ULT. －みっちい！	HIGHLAND MT
3	レイブレーサー (最上級)	2′14″928	G. M. C. MARⓌ	T.T　MT
4	ストライカーズ1945 (P－51ムスタング使用)	1, 392, 600	ヘボゲーマー	2－5　(連)付き
5	P－47　ACES (サンダーボルト使用)	4, 704, 390	CHAT－ああるじーぷー	ALL　(連)付き あと20万
6	P－47　ACES (ソードフィッシュ使用)	4, 339, 040	CHAT－ああるじーぷー	ALL　(連)付き あと15万
7	クールライダース (グラスホッパー使用)	3′15″96	高沢　一成	ALL中央ルート (アメリカ大陸)
8	パズルボブル	37, 197, 950	T. M (みくりや)	ALL
9	ヴァンパイア (サスカッチ使用)	1, 641, 800	Ⓑ－SATSUMはあなどれる	ALL　(連)(必)付き 前半124万
10	極上パロディウス (タコステ使用)	4, 016, 000	SUR－天罰(犯)	ALL　(連)付き 2機目10万クロス

モンテカルロ ☆＝2 (21)

群馬県高崎市中紺屋町11　☎(0273)23－2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー (初級)	2′18″499	I・C・B・M	
2	レイブレーサー (上級)	3′16″633	アキノリ	T・T
3	レイブレーサー (最上級)	2′16″911	I・C・B・M	T・T
4	鉄拳 2 (JACK－2)	2′47″68	I・C・B・M	1cALL
5	ストリートファイターZERO (春麗)	2, 080, 500	龍　日本レコードか？魔B党－ⒽARU	1cALL P×15(K)×3
6	ストリートファイターZERO (アドン)	1, 839, 600	主戦は貴子ちゃん♡まってまぁーす。	1cALL
7	ストリートファイターZERO (ダン)	1, 349, 800	古谷文乃 (fromO. P. D)	1cALL
8	パズルボブル	43, 787, 970	まだやってます。SOLID－S・S	1cALL
9	首領蜂	15, 149, 940	GSTすげこま	DAIさんみてる？
10	ぷよぷよ通	455, 935	山形J&Bより遠征！T・M (みくりや)	1cALL　14連鎖　417ぷよ

プレイシティ24 ☆＝7 (52)

北海道旭川市2条8丁目　☎(0166)23－5089

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (ガイ)(連)(必)	2, 578, 800	あごう	ALL P⑤×8　③×7
2	鉄拳 (ロウ)(連)(必)	1′58″13	鉄友会－てき党－T. O	ALL (予)　1分37秒
3	鉄拳 (ポール)(連)(必)	1′22″75	魔B党－K. O	ALL (予)　1分07秒
4	鉄拳 (ニーナ)(連)(必)	1′16″56	SHADOW	ALL (予)　51秒
5	スーパーストリートファイターIIX (サガット)(連)	2, 903, 400	SHADOW	ALL　4IR Ⓟ　1－3－2
6	ワールドヒーローズパーフェクト (C・キッド)(連)(必)	16, 331, 200	あごう	ALL　D×2
7	ワールドヒーローズパーフェクト (ハンゾウ)(連)(必)	15, 119, 800	ま゛！アラカリス	ALL
8	ワールドヒーローズパーフェクト (ブロッケン)(連)(必)	15, 008, 500	魔B党－K. O	ALL　D×2
9	ワールドヒーローズパーフェクト (マキシマム)(連)(必)	13, 791, 400	BELLDANDY	SLL ゼウス落ち
10	ワールドヒーローズパーフェクト (ジャック)(連)(必)	13, 785, 300	BELLDANDY	ALL　D×1

GAME in DAIEI ☆＝4 (24)

千葉県市川市南八幡4－1－7駅南ビルB1　☎(0473)76－9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945	1, 494, 100	NLB－M. A	2－7震電 (連付)
2	ストライカーズ1945	1, 160, 300	たかし	2－3　BF－709 (連付)
3	ツインビーヤッホー	14, 557, 980	KU.	ALLSPECIAL (連付)
4	ツインビーヤッホー	7, 704, 000	DRM. M. K	6面　PRACTICE (連付)
5	サイバーボッツ	872, 500	森　図南	ALLガウェイン WORLOCIC
6	鉄拳 2	3′12″18	MIRAGE－NLB－MAX(ち)	ALL キング
7	そこぬけ対戦ゲーム	11,'411	POT－T. Y	ALL (連なし)ドロー×2
8	マジカルドロップ	7, 480	J9	ALL マジシャン
9	パズルボブル	28, 435, 650	T. M (みくりや)	ALL
10	ストリートファイターZERO	1, 644, 500	M. Y－剣魂	ALL ソドム

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝0 (14)

栃木県宇都宮市二荒町9－4渋田ビル1F　☎(0286)34－0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳 2 (KING)	2′34″95	UWM	ALL
2	鉄拳 2 (PAUL)	3′07″55	UWM	ALL
3	ザキングオブファイターズ95 (エディット)	374, 040	来月本気でやります？MGK－AIBA	ALL
4	ストリートファイターZERO (ケン)	1, 306, 800	WAR	ALL
5	ストリートファイターZERO (サガット)	1, 282, 300	WAR	ALL
6	ストリートファイターZERO (ソドム)	1, 280, 100	WAR	ALL
7	レイブレーサー (最上級)	2′19″975	BBC	T. T　MT
8	レイブレーサー (上級)	2′23″267	AZ－1	T. T　MT
9	レイブレーサー (中級)	2′33″582	KNM	T. T　MT
10	レイブレーサー (初級)	2′18″663	パワースライドKAZ	T. T　MT

プレイランドエフワン ☆＝4 (33)

宮城県仙台市青葉区中央2－6－6タベイビルB1　☎(022)261－5782

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (スピットファイア)	1, 721, 600	上田耕作君のいとこ	2－8(連)　無念
2	ストリートファイターZERO (リュウ)	2, 241, 600	BZY	ALL
3	ストリートファイターZERO (ケン)	2, 280, 400	タイガーザーイ	ALL
4	ストリートファイターZERO (ナッシュ)	1, 914, 600	LUK	ALL
5	鉄拳 2 (ポール)	2′44″83	MDS－Ⓓ	ALL　20秒落ち
6	バツグン (TYPE－A連なし)	20, 568, 180	お師匠	ALL
7	バツグン (TYPE－B(連))	24, 765, 730	お師匠	ALL(連)　残B×5
8	ギャラクシーファイト (G・ドーン)	2, 196, 400	ハイテクセガ　吉武	ALL(連)(必)
9	ギャラクシーファイト (カズマ)	2, 247, 200	あぶそ(へ)	ALL(連)(必)
10	ギャラクシーファイト (ギュンター)	1, 762, 100	あぶそ(へ)	ALL(連)(必)

君こそゲーメスト！

その1

鉄拳2		☆連　1′26″70	G.M.C.R－1	モンキーハウス本館（福岡）
RAVE RACER	初級	2′15″574	中年の人	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	中級	2′31″531	MSO－10－LIE	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	上級	3′15″931	中年の人	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	最上級	☆　2′13″747	LED.rf	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
サイバーサイクルズ	初級	1′51″812	MSO－10－LIE	
	上級	3′28″240	あすか120％対戦者求む!!DAMR2	チャレンジャー関大前（大阪）
キングオブファイターズ'95		☆連必　577,220	みやむ－VAP	ゲームコーナーフジ（東京）
スーパースラムズ		130	SCRD	
ススメ!マイルスマイル		1,821,560	HYPER－KYAL	中央プラザ大泉店（東京）
アルペンレーサー	上級	1′51″907	ブラック魔王	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ストリートファイターZERO	ソドム	☆連　必3,249,700	T.Clue－ISD	扇が丘レジャーセンター（石川）
	アドン	連必　2,646,000	MMR－碧のキバヤシ	
	ガイ	連必　2,874,600	T.Clue－RIK	
	ケン	連必　3,023,800	AXIOM－DEN	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	ゴウキ	連必　2,693,300		
	サガット	連必　2,502,200		
	ダン	連必　2,175,400		
	ナッシュ	連必　2,706,900	すさまG－KOSフランクもうやらん	扇が丘レジャーセンター（石川）
	バーディ	連必　2,365,900	ATC－まさし	個人申請　アミューズメントスクウェアカラブランカ（香川）
	ベガ	連必　2,229,100	だうだう・ザ・チキンハート	扇が丘レジャーセンター（石川）
	リュウ	連必　2,865,300	AXIOM－DEN	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	ローズ	連必　2,740,100		
	春麗	連必　2,623,200	DENK	ゲームコーナーフジ（東京）
天外魔境真伝	八雲	☆連必26,500,900	PPR－NGM	アミューズメントスペース　フジ（大阪）
PANG!3	ノーマル	連　8,658,900	Legion－KLFダイナマイト	アミューズメントスペース　フジ（大阪）
	ゲキムズ	連　4,003,800	咆哮野郎－まJU出なくて　水口次郎!	
ストライカーズ1945	ムスタング	☆連　2,001,000	DBL－MOL－NAI	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
	ライトニング	連　1,555,900	予備校生	池袋プレイランドラスベガス（東京）
	メッサーシュミット	連　1,426,800	AXIOM－H.Y㊔	PLAY CITY NASA（大阪）
	スピットファイア	連　1,780,400	GGE－WXW	GAME's WiLL（京都）
	零式	連　1,744,600	GGE－WXW	GAME's WiLL（京都）
	震電	連　1,757,200	AKA	個人申請　ジャックアンドベティ（神奈川）
バイパーフェイズ－1	新バージョン	☆連　12,764,877	XRX－いしはらくん	個人申請　西条プラザゲームコーナー（広島）
	旧バージョン	連　11,148,379	DBL－らじあめ㊥	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
首都高レッドゾーン		3′35″60	PTY－NORI	キャッスル&YOU²
ワールドヒーローズパーフェクト	チビキャラ	☆　71,651,400	ヅガ夫	GAME's WiLL（京都）
クールライダーズ		☆必　3′11″96	WZH	

今月は、鉄拳2から解説を始めます。

このゲームは前作と同じように、点数ではなくタイムで競うようになっています。

また、タイムアタックのランキング表示時にキャラごとのトップが表示されるなど、タイムアタックを意識した作りになっています。この方式のおかげで、ほかのゲームのようにスコアランキングのバックアップがすべてひとつのキャラで埋めつくされるというような現象もなくなりそうです。

内容のほうですが、前作で有効だった敵の起き上がりにガード不能技を重ねる方法が今回は通用しなくなっているため（敵がタイミングをずらして起き上がってくる）、前作とは全く違うタイムアタックパターンになってくることでしょう。しかし、敵が寝ている間にこちらの動きを見ているということはそれを利用して…。

このゲームのCPU戦は全体的に前作より運の要素が少なく（敵がこちらの動きに反応しやすいため）、研究しがいのある内容になっているようです。

プレイヤーの方は、ほとんどの有力ゲームセンターが2分前後のタイムで勝負してきた中でモンキーハウスのR－1氏が飛び抜けて速いタイムを叩き出し、初回トップを勝ち取りました。

鉄拳2は、次回の集計分からキャラ別集計開始の予定です。

ただし、設定を海外向けに変えることにより使えるようになるBEAKなど、工場出荷時から使える十キャラ以外の集計はしません。

（次ページにつづく）

ゲームコーナーヤングパレス　☆＝2（12）

千葉県鴨川市横渚884－6　☎(04709)3－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（JACK－2）	3′05″70	HARD－TORA	ALL
2	鉄拳2（吉光）	3′40″48	HARD－TORA	ALL
3	ストライカーズ1945（スピットファイア）	1,252,500	あべちょ	2－5
4	ストライカーズ1945（震電）	1,114,000	あべちょ	2－4
5	ストリートファイターZERO（ローズ）㊖㊙	2,580,600	URD－NAD	ALLⓅ 5×6
6	ストリートファイターZERO（ケン）㊖㊙	2,608,700	赤リボン－ポタ太	ALL Ⓟ×15　5×11
7	ザキングオブファイターズ95（イタリア）	261,950	IKA	ALL
8	ヴァンパイアハンター（レイレイ）	2,163,900	茶柱	ALL
9	ヴァンパイアハンター（モリガン）	3,700,100	URD－NAD	がんばってみます 店の方新規に感謝
10	ガイアポリス（フェアリー）	10,274	HARD－TORA	ALL

プレイランドスカイシアター　☆＝24（247）

埼玉県深谷市西島町2－20－25　☎(0485)73－8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（風間準）	2′15″40	白衣はキチェスか？剣師か？KSM㊟	ALL ㊖㊙ 来店ありがとう
2	鉄拳2（マーシャルロウ）	1′33″10	MKN	ALL ㊖㊙ 遠くから来店感謝
3	鉄拳2（ポールフェニックス）	2′36″71	大塚寧々（フロンティアスリムライト）	ALL ㊖㊙
4	鉄拳2（キング）	2′05″45	新井聖美	ALL ㊖㊙
5	鉄拳2（雷　武龍）	1′57″65	がんばれボクのりりかちゃん	ALL ㊖㊙
6	ストリートファイターZERO（ケン）	2,468,200	TPD－YAMA	ALL ㊖㊙
7	ストリートファイターZERO（ソドム）	2,420,300	小学生はすまたが一番	ALL ㊖㊙
8	ストリートファイターZERO（ローズ）	2,287,800	木蓮の涙（SDRⒸ）写真集は基本KSM㊟	ALL ㊖㊙ また来てください
9	ワールドヒーローズパーフェクト（フウマ）	15,020,900	ちっちゃな戦士すみれちゃん	ALL ㊖㊙ R＝34
10	ワールドヒーローズパーフェクト（ブロッケン）	15,065,000	Proteus－F. X	ALL ㊖㊙ R＝36

熊谷ガリバー　☆＝1（34）

埼玉県熊谷市筑波2－49－8ホーラム秋山ビル1F・B1　☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー（最上級、T.T）	2′20″202	TAK	ALL 46′46′46
2	鉄拳2（ポール）	4′22″86	BIQ	ALL
3	ザキングオブファイターズ95（メキシコチーム）	366,570	RYO. I	ALL
4	ストリートファイターZERO（アドン）	944,300	ACE	ALL ㊙
5	ストリートファイターZERO（リュウ）	1,475,800	A T	ALL P×6㊙
6	ストリートファイターZERO（ケン）	1,432,000	JAM	ALL P×6㊙
7	首領蜂（TYPE－B）	16,354,980	絶対クリアはする。VGS－TAMAO	2－5　後半 ㊖
8	首領蜂（TYPE－C）	19,534,790	燃える男　A Z	2－4 ㊖
9	ストリートファイタームービー（ガイル）	1コインALL	A T	
10	ジャッキーチェン（ミステリアス・ライオン）	1コインALL	EDO	

ポニーワールド・ザ・コング　☆＝0（6）

埼玉県所沢市緑町1－3－7　☎(0429)25－1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レインボーアイランド	62,625,250	㊔	
2	レイフォース	6,759,500	SAMだ！！	
3	ダライアス外伝（Vゾーン）	12,359,040	SAMだ！！	B×5　C×6
4	ソルダム	4,621,910	GAUT－おさむ	
5	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	1,477,200	S&Bグループ	
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザコトブキ　☆＝0（3）

埼玉県浦和市白幡5－1－28　☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズパーフェクト㊖㊙（マッスルパワー）	14,977,600	のび（自威）	ALL
2	ワールドヒーローズパーフェクト㊖㊙（J・カーン）	15,829,500	BTM－KSM㊟	ALL　D×1
3	パズルボブル	27,429,490	NAO	ALL
4	ザキングオブファイターズ95	222,240	ZYX	ALL
5	鉄拳（キング）	2′12″35	KENYA	ALL
6	鉄拳（ジャック）	2′38″46	KENYA	ALL
7	鉄拳（ポール）	2′22″63	ZYX	ALL
8	鉄拳（ニーナ）	3′50″83	ZYX	ALL
9	バイパーフェイズワン㊖	3,025,927	YY.	7面　旧Ver.
10	上海 万里の長城		スコア募集中！	

キャッスル&YOU² ☆=11(401)

東京都町田市原町田 6－14－8　☎(0427)28－8683(キャッスル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳 2 (平八㊙)	2′41″95	PTY－FUS	ALL
2	鉄拳 2 (ポール㊙)	3′12″21	PTY－NAK	ALL
3	鉄拳 2 (ミシェール㊙)	3′47″85	PTY－PYO	ALL
4	ドラグーンマイト (雷庵)	1,445,600	カスゲー好き	ALL
5	PANG! 3 (激ムズ㊥)	3,863,100	KSL－WARRIOR	ALL
6	首都高REDZONE	3′35″60	PTY－NORI	ALL　MT
7	ヴァンパイアハンター (バイロン㊥)	1,9 0,600	PTY－PYO	ALL
8	ストリートファイターZERO (ソドム㊥㊙)	2,757,200	出禁－ザビ	ALL
9	ストリートファイターZERO (サガット㊥)	2,324,000	TMCR－ASM	ALL
10	バーチャファイター 2 (アキラ)	2′09″97	Y. E	ALL

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=21(162)

東京都豊島区巣鴨 1－15－1 ミヤタビルB1　☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バイパーフェイズワン (旧バージョン)	11,148,379	DBL－らじあめ㊥	連付ALL 2ミス 7面99%
2	サイバーサイクルズ (初級)	1′51″812	MSO－10－LIE	超上級車使用 完走
3	レイブレーサー (ツイン)(最上級)	2′13″747	LED. rf	MT完走
4	レイブレーサー (ツイン)(上級)	3′16″362	K K	MT完走
5	レイブレーサー (ツイン)(中級)	2′31″531	MSO－10－LIE	MT完走
6	レイブレーサー (ツイン)(初級)	2′15″866	MSO－10－LIE	MT完走
7	鉄拳 2 (キング)	1′52″58	MFC－ 星白金あつし夫㊅	ALL ㊙付 予選66秒
8	鉄拳 2 (平八)	1′56″60	みやむ－Ⓥ	ALL ㊙付 4人 +38秒
9	アルペンレーサー (初級レース)	1′25″618	ブラック魔王	
10	アルペンレーサー (中級レース)	1′26″083	ブラック魔王	

ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆=3(8)

埼玉県越谷市大沢 3－6－12　☎(0489)79－4320

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V・V	36,400,980	DBL－MOL－NAI	2周ALL ㋩
2	レイブレーサー (中級・T.T)	2′33″183	PNT'S	LAP　50″635
3	ストライカーズ1945 (ムスタング)㊥	2,001,000	DBL－MOL－NAI	2周ALL
4	ストライカーズ1945 (ゼロ)㊥	1,702,000	DAB. S	2－8
5	ザキングオブファイターズ95 (餓狼チーム)	399,710	修羅騎士　鷹	ALL
6	ストリートファイターZERO (ローズ)	1,972,100	ゆ〜き	ALL
7	ストリートファイターZERO (ソドム)	1,610,400	UFOハゼ	ALL　Ⓟ×10
8	ツインビーヤッホー (スペシャル)	17,285,780	ユング	ALL　連付
9	バブルシンフォニー (ノーマルモード)	11,039,550	ALC－R, GET	ALL　連付
10	グラディウスⅢ (スプレッドボム, Bバージョン)	1,000万＋α	DBL－MOL－NAI	12－5で達成

カジノカーニバル ☆=3(33)

東京都立川市柴崎町 3－2－16　☎(0425)22－2909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ	99,998	CCB丸	ALL
2	バーチャファイター 2 (ジャッキー)	2′01″51	Y. E牛浜ジャッキー	ICALL
3	バーチャファイター 2 (アキラ)	2′01″21	Y. E牛浜ジャッキー	ICALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト	6,836,400	Y. E牛浜ジャッキー	ICALL
5	餓狼伝説 3	862,000	Y. E牛浜ジャッキー	ICALL　ギース
6	ダライアス外伝	11,280,140	ドリンクコーナー	ALL Vゾーン
7	バイパーフェイズワン	4,103,896	ラスティー	5面連付
8	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	2,025,700	真っ黒FELI	ICALL
9	ヴァンパイアハンター (モリガン)	2,072,600	金色MOR	ICALL
10	サイバーボッツ	466,500	カジノ3段	Rジャッカル使用

ハイテクノーベル&ヒノーズ下井草店 ☆=10(363)

東京都千代田区神田神保町 2－14－4　☎(03)3262－2823(ノーベル)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドラグーンマイト (レヂー)㊥㊙	1,500,600	とおくやん	ノーマルALL シングルモード
2	あっかんべーだぁー (さよちゃん)㊥	892,180	KUMAMOTO	ノーマルALL 残0　P×3
3	バイパーフェイズワン ㊥	10,360,670	EC▲－BON'S零	ノーマルALL 1ミス
4				
5				
6				
7				
8				
9	中国龍 (ロケ)	4,666	高田馬場転居	4面
10	X－DAY 2 (2人同時)	183歳	銀アトム1号	残日数58415

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=0(18)

東京都豊島区東池袋 3－1－4 サンシャインシティ文化会館B1　☎(03)3983－0818

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ95 (タクマ, デリー, 東)	374,370	男爵ディーノ	ルガール落ち
2	サイバーボッツ (アリエータ, ワーロック)	750,100	猫依紫音	クリア
3	ストリートファイターZERO (ゴウキ)	1,074,500	高橋慶淳	クリア
4	首領蜂	12,153,600	A－JAX	タイプC
5	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	2,121,600	ダンシングフラッ州の紫音	クリア
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームコーナーフジ ☆=19(123)

東京都葛飾区新小岩 1－50－8　☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ95 ㊥㊙	577,220	みやむ－VAP	ALL　P×24
2	ストリートファイターZERO (ナッシュ)㊥㊙	2,706,900	GSM－YBK　つる	ALLⓅ
3	ストリートファイターZERO (チュンリー)㊥㊙	2,623,200	DENK	ALLⓅ
4	ストリートファイターZERO (ローズ)㊥㊙	2,629,000	安室奈美恵	ALL
5	ワールドヒーローズパーフェクト (ジャンヌ)㊥㊙	16,301,500	GSM－YBK－つる	ALL　D×3
6	スーパーストリートファイターⅡ (リュウ)㊥	2,530,700	㊫	ALL　P×21 R×39　爪×3
7	スーパーストリートファイターⅡX (キャミイ)㊥	2,447,900	ほとんど限界? G. M. C. URAⓩ	ALL　R×40 爪×2　㊦167万
8	鉄拳 2 (ロウ)㊥㊙	1′29″18	まあしゃる ちゃんぴょん	ALL
9	鉄拳 2 (ヨシミツ)㊥㊙	1′30″46	Mr. のうしんとう	ALL
10	鉄拳 2 (ミシェール)㊥	2′08″11	G. M. C. LEVEL!!	ALL

荏原ゲームコーナー ☆=8(391)

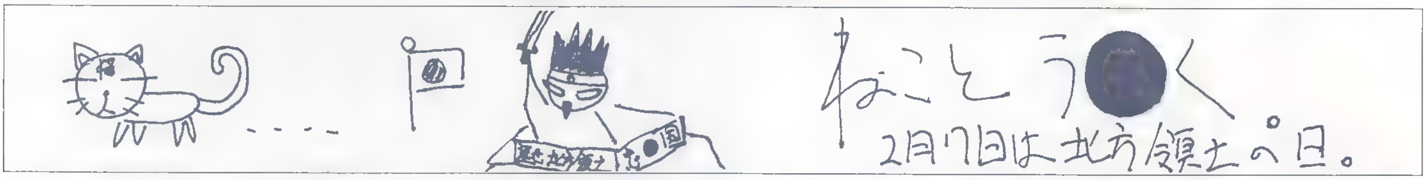
東京都品川区旗の台 3－12－3 荏原会館　☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳 2 (平八㊙)	1′43″90	ポキチ・ペキチ・超ばちき♡みやむ－VAP	ALL
2	鉄拳 2 (キング㊙)	1′50″65	普通じゃもう感じないの♡MIS㊥	ALL
3	鉄拳 2 (ポール㊙)	1′57″10	ザ　アブノーマル♡ MIS㊥	ALL
4	鉄拳 2 (ミシェール㊙)	2′00″55	ついにスーファミ死亡♡EGC－㊢STR	ALL
5	鉄拳 2 (ロウ㊙)	2′03″85	梨香姉　愛してるっス♡　㊣NBC	ALL
6	鉄拳 2 (準㊙)	2′05″10	久々にスコアラー♡ てる君	ALL
7	鉄拳 2 (ジャック㊙)	2′14″95	空飛ぶ教官♡JAG－ドラ博士H. S	ALL
8	ドラグーンマイト (シングル)	1,191,700	メタルエンジェル, クリア見えた♡㊢STR	ALL レジー
9	ドラグーンマイト (チーム)	1,104,400	次はメタルエンジェル2だ♡㊢STR	ALL　レジー ジャオウ　雷庵
10	上海・万里の長城 (グレートウォール)	431,460	コース別集計して♡ EGC－㊆MKZ	27面

池袋プレイランドラスベガス ☆=6(52)

東京都豊島区西池袋 1－22－4　☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	PANG! 3㊥ (ノーマル)	8,610,100	TUG	ALL　50面着 516万
2	PANG! 3㊥ (激ムズ)	3,637,100	DAB. S	ALL ボロボロ
3	ストライカーズ1945㊥ (ZERO)	1,703,200	DAB. S	2－8
4	ストライカーズ1945㊥ (P－38)	1,555,900	予備校生	2－7
5	ストライカーズ1945㊥ (スピットファイア)	1,484,500	L－189	2－6
6	あっかんべーだー (ポリバケツ1号)	856,960	SD. KOH	ALL B4万落ち
7	鉄拳 2 (ポール)	2′59″46	KOH	ALL
8	ツインビーヤッホー㊥ (プラクティス)	8,620,880	STG－MIC	ALL ため分身
9	対戦ぱずるだま (ドクター中杉)	1,649,600	まださびついてなかったDMD先生行方不明	ALL　会社はまだやめない
10	ザキングオブファイターズ95 (メキシコチーム)	343,690	YUN	ALL



君こそゲーメスト!

その2

ツインビーヤッホー	ノーマル	連　7,903,850	ZXZ	
	スペシャル	215.99	京城	
首領蜂	タイプA	連　17,797,980	2−5で2ミス　最低 LAOS−長田仙人	ビッグ　ウェーブ（高知）
	タイプC	72,850	近江からの使者	アイリン夢空間（岐阜）
サイバーボッツ		☆連　48,747,930	T.Clue−ISD	扇が丘レジャーセンター（石川）
風雲黙示録		連必　2,247,200	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
天外魔境真伝	カブキ	連　45,085,090	PPR−NGM	アミューズメントスペースフジ（大阪）
	ジライヤ	連必　1,762,100	ぺこI	タウンスポット&マンモス城（大阪）
	極楽太郎	☆連必　1,332,500	魔B党−Ⓗ ARU	個人申請　トミームナコ（群馬）
	絹	連必　2,196,400	NKIII−根岸京三郎	プレイシティ24（北海道）
	綱手	☆連必　1,030,100	あごう	
	大蛇丸	連必　1′16″56	魔B党−Ⓗ ARU	個人申請　トミームナコ（群馬）
	卍丸	連必　16,376,600	霜月　隆	コスモランド（茨城）
ワールドヒーローズパーフェクト(大)	エリック	連必　1′22″75	HARD−CORE	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
	Cキッド	19,704,500	あごう	プレイシティ24（北海道）
	ゴクウ	連必　1′58″13	MIZ神−ZZⓚ	タウンスポット&マンモス城（大阪）
	ジャック	18,435,600	FAD−IDA	チャレンジバンバン（愛媛）
	ジャンヌ	15,564,200	GSM−YBK−つる	ゲームコーナーフジ（東京）
	ハンゾウ	24,846,800	ま"Iアラカリス	プレイシティ24（北海道）
	フウマ	17,267,600	ちっちゃな戦士すみれちゃん	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	ブロッケン	13,536,900	Proteus−F.X	
	Jマキシマム	連必　14,860,700	BELLDANDY	プレイシティ24（北海道）
	マッスルパワー	連必　16,331,200	のび　自滅	ゲームプラザコトブキ（埼玉）
P−47 ACES	サンダーボルト	連必　13,717,100	CHAT−あああるじいぶう	ゲーム倶楽部大船（神奈川）
	ソードフィッシュ	14,860,400	ECM−FISCHER	
脳力向上委員会		連必　16,301,500	POT−T.Y	個人申請　ゲームインパートナー（千葉）
ヴァンパイアハンター	パイロン	連必　16,331,200	G−CRUSH−CYA	GAME POP LAND（岐阜）
	ビシャモン	連必　15,020,900	RBN−星白金−ぼーず	PLAY CITY NASA（大阪）
セガラリーチャンピオンシップ	初級	連必　15,065,000	ラリーなくなりました PPR−TAK	タイトー　イン　002　スタジアム（大阪）
	中級	連必　13,791,400	R.N	個人申請　タイムトンネル（愛知）
	上級	連必　14,977,600	PPR−TAK	タイトー　イン　002　スタジアム（大阪）
	チャンピオンシップ	連　4,709,810	R.N	個人申請　タイムトンネル（愛知）
マッハブレーカーズ	モンスタードラッグ	連　4,278,800	PHGSY−KOT	個人申請　自販コーナーゆき（愛知）
	フューチャーゲート	685,200	戦う高校生IHQM−"TMRTたこまる	個人申請　オレンジペコ金山店（愛知）
ギャラクシーファイト	カズマ	2,012,300	あぶそべ	プレイランド　エフワン（仙台）
	ギュンター	2,214,000		
	G.ドーン	2′42″63	ハイテクセガ吉武	
鉄拳	ニーナ	2′27″77	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
	ポール	2′12″80	魔B党−K.O	
	ロウ	3′16″65	鉄友会−てき党−T.O	

RAVE RACERは言わずとしれたナムコのレースゲーム。

RIDGE RACERの流れをくむゲーム内容で、前作の2コースに加えて新コース2つが追加されています。

初回集計のゲームながら、すべてのコースでレベルの高い争いが展開されているようですが、新コース2つに特にプレイヤーが集中しているようです。

このゲームには、色々な隠しフューチャーが用意されているので、そういうものを探し出すのも楽しみ方のひとつになっているようです。もちろんタイムアタックにもそれが重要になってくることでしょう。

プレイヤーの方は、新コースと日コースを東と西で分けた形になりました。今後どのような争いが展開されるのか注目していきましょう。

なお、タイムを記録を出しやすくするために補助的な装置などを利用している集計店はスコア用紙を送る際にその旨明記してください。

サイバーサイクルズは前回の申請数が5店だったので今回から集計開始です。

ゲームスタート時にいろいろな機種から自分の機体を選ぶことができますが、どの機種を使用したタイムも認められることにします。

次はキングオブファイターズの解説に入っていきます。

このゲームには今回からチームエディットという方式が採用されていて、いろいろな組み合わせのチームで遊ぶことができます。

さまざまな組み合わせを試してみて、一番点数の高いものを見つけることが重要にな

（次ページにつづく）

中央プラザ大泉店 3 店集計　☆＝3 (17)

東京都練馬区東大泉1−35−6　☎(03)3978−5434

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ススメ!!マイルスマイル	1,821,560	HYPER−KYAL	ALL
2	レイブレーサー（中級）	2′33″860	ひでおそ	
3	レイブレーサー（最上級）	2′18″330	VAXナマ派	
4	ヴァリアメタル（2P側）	409,640	ZERBERUS−K. M	ALL
5	パズルボブル	25,121,730	T. M（みくりや）	ALL
6	ヴァンパイアハンター（モリガン）	2,033,800	K. K	ALL
7	首領蜂（TYPE−B）㊨	15,329,690	ひでえお	
8	P−47　ACES（スピリットファイア）	2,851,470	カトリさま♡	ALL 連なし
9	餓狼伝説3（テリー）	1,725,800	X	ALL
10	マジカルドロップ	54,406	KOU	ALL

ゲームスポットアテナ 2 店集計　☆＝13 (54)

東京都町田市森野1−37−8 今村ビルB1　☎(0427)21−6887

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（レイ）	3′47″63	穴ウメ2号TER（ニセ）	ALL
2	鉄拳2（吉光）	3′09″41	IJO	ALL
3	ストリートファイターZERO（アドン）	1,661,000	穴ウメ1号TER	ALL、㊨付
4	ストリートファイターZERO（サガット）	2,087,900	TMCR−ASM	ALL、㊨付
5	ストリートファイターZERO（ソドム）	2,527,100	AUTO野郎	ALL、㊨付
6	ストリートファイターZERO（ゴウキ）	1,870,600	ごめんね!!	ALL、㊨付
7	ストリートファイターZERO（リュウ）	2,285,900	㊤おりゃー!!	ALL、㊨付
8	ストリートファイターZERO（ケン）	1,286,400	ピストンITO	ALL、㊨付
9	ストライカーズ1945（震電J7）	1,492,700	ヘナ㊄	2−7、㊨付
10	ストライカーズ1945（P−38ライトニング）	1,088,600	C・モンキーITO	2−3、㊨付

ゲームセンターポパイ　☆＝8 (26)

東京都足立区綾瀬4−9−31　☎(03)3620−4873

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945（スピットファイア）㊨	1,548,900	MOL−イサム	2−7
2	ストライカーズ1945（メッサーシュミット）㊨	1,390,200	MOL−ZAR	2−6
3	ツインビーヤッホー!（プラクティス）㊨	8,272,810	KSD−木野Ⓙ	ALL
4	ツインビーヤッホー!（スペシャル）㊨	13,797,200	KSD−木野Ⓙ	ALL
5	ストリートファイターZERO（ソドム）	2,159,800	"fo八ゼ"	ALL　Ⓟ×14
6	ドラグーンマイト（レジー）	1,265,200	MOL−S. A	ALL　シングル
7	天外魔境真伝（八雲）㊙	22,714,100	MOL−カトル君Ⓦ	ALL
8	ストライカーズ1945（ライトニング）㊨	1,215,000	MOL−イサム	2−4
9	ストライカーズ1945（ムスタング）㊨	1,258,000	MOL−イサム	2−4
10				

ゲーム倶楽部大船店　☆＝0 (2)

神奈川県鎌倉市大船1−23−7　☎(0467)44−1963

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	P−47　ACES（サンダーボルト連付）	4,709,810	CHAT−あああるじーぷー	ALL
2	P−47　ACES（ソードフィッシュ連付）	4,398,110	CHAT−あああるじーぷー	ALL
3	雷電DX（SPECIAL）（連付）	11,984,820	坂吹大和	
4	雷電DX（START）（連付）	5,826,040	坂吹大和	
5	PANG 3（ゲキムズモード・ホッグ）	3,712,100	VMT−ABU	ALL
6	パズルボブル	19,470,050	クソスコABU	
7	マジカルドロップ（マジシャン）	49,294	穴ウメYZN	7面でミス
8	バーチャコップ	8,796,800		最後でミス
9	P−47　ACES（スピットファイア㊨付）	4,578,170	ECM−FISCHER	ALL
10				

ゲームセンターナポレオン　☆＝1 (104)

神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23　☎(0463)94−4519

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	首領蜂（TYPE−A）	17,052,130	CKN	2−4
2	首領蜂（TYPE−B）	20,196,320	CVM−NAK	2−5
3	首領蜂（TYPE−C）	23,970,390	CVM−NAK	2−5
4	ツインビーヤッホー（PRACTICE）	8,026,750	CVM−NAK	ALL
5	ツインビーヤッホー（SPECIAL）	14,887,000	VMT−ILG−吉田	ALL
6	ぷよぷよ通	797,790	CKN	ALL
7	レイブレーサー（初級T.T）	2′17″762	TKM	SD
8	レイブレーサー（中級T.T）	2′33″443	CVM−NAK	SD
9	レイブレーサー（上級T.T）	3′17″909	ARC−JAC	SD
10	レイブレーサー（最上級T.T）	2′15″903	ORE	SD

アイリン夢空間 ☆=10(106)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327−0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	首領蜂	45, 085, 090	近江からの使者	全2周ALL フルオート有
2	(タイプ・C)	17, 797, 680	GGE−K N	ALL
3	ツインビーヤッホー!!(スペシャル)(連)	5, 034, 000	GGE−PAN	ALL
4	豪血寺一族2(大山礼児)(連)(必)	4, 649, 900	RATT−NKS	ALL
5	豪血寺一族2(お志摩)(連)(必)	4, 639, 800	GGE−IML−PET	ALL
6	豪血寺一族2(孤空院金田朗)(連)(必)	9, 999, 910	GGE−PAN	ALL 1コイン
7	エイリアンVS.プレデター(ダッチ・シェファー)(連)(必)	36, 481, 440	CYCLONE−R T	全2周ALL ノーミスALL(パ)
8	V−V	2′33″299	MiC	完走 T. TMT
9	レイブレーサー(中級)	690, 070	BABY'S GROWING UP	ALL
10	あっかんべぇだぁ〜(くさい和1号)(連)			

プレイシティキャロット松本店 ☆=1(25)

長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1 ☎(0263)35−6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(ガロン)	2, 860, 200	Tiny−DIL(乗)	ALL
2	ストリートファイターZERO(ソドム)	1, 887, 200	Tiny−DIL(乗)	ALL
3	ストリートファイターZERO(サガット)	1, 669, 000	Tiny−DIL(乗)	ALL
4	ストライカーズ1945(ムスタング)	1, 085, 300	KSC−KLM	2−3 (連)付
5	ストライカーズ1945(ライトニング)	1, 050, 600	Ⓑ−T. F	2−2 (連)付
6	ツインビーヤッホー(プラクティス)	7, 478, 530	Tiny−DIL(乗)	ALL (連)付
7	ツインビーヤッホー(ノーマル)	5, 154, 840	FNK−(安)	ALL (連)付
8	レイブレーサー(最上級)	2′15″525	DDT	ALL T. T
9	サイバーサイクルズ(上級)	3′37″929	GM	ALL
10	ガンバード(マリオン)	1, 578, 600	TAD	ALL (連)付

ハイテク遊園ニュースター ☆=1(2)

山梨県甲府市国母5−20−16 ☎(0552)28−8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2	3′49″40	まかせろ!!	ALL ロウ
2	鉄拳2	5′45″76	DKM−長老	ALL ヨシミツ
3	ザキングオブファイターズ95	238, 260	甲岡唐子明太子建三	ALL 龍虎チーム
4	ストリートファイターZERO	914, 700	MSY	ALL ダン
5	ストリートファイターZERO	1, 033, 100	彩しいGOMA	ALL 春麗
6	ストリートファイターZERO	873, 700	甲岡唐子明太子ケン三	ALL ケン
7	ストリートファイターZERO	946, 600	シミズ トシユキ	ALL リュウ
8	PANG 3	562, 600	魔神ブウ	ビギナー ALL 残1 金×3
9	ストライカー1945	562, 800	庚 龍零	7面 ムスタング
10	バーチャファイターリミックス	2′26″02	魔神ブウ	ALL ジャッキー

GAME POP・LAND

岐阜県岐阜市六条北4−14−19 ☎(058)276−9294

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー(初級、T.T)	2′18″091	G・CRUSH −LOR・こぶ平	6MT 完走
2	レイブレーサー(中級、T.T)	2′32″489	G・CRUSH −HIS(花)	6MT 完走
3	レイブレーサー(最上級、T.T)	2′18″885	G・CRUSH −RYT	6MT 完走
4	ストリートファイターZERO(リュウ)	2, 121, 100	G・CRUSH −RYU	ALL (連)付
5	ストリートファイターZERO(バーディー)	1, 804, 700	G・CRUSH −MYU	ALL (連)付
6	ストリートファイターZERO(ローズ)	2, 216, 100	G・CRUSH −FAM	ALL (連)(必)付
7	ヴァンパイアハンター(パイロン)	2, 012, 300	G・CRUSH −CYA	ALL (連)(必)付 P×10
8	豪血寺一族2(陳念)(連)(必)付	14, 436, 400	G・CRUSH −きみちゃん	ALL D×11
9	豪血寺一族2(サハド)(連)(必)付	4, 117, 200	G・CRUSH −MSK	ALL 3回おち
10	豪血寺一族2(クララ)(連)(必)付	5, 164, 600	G・CRUSH −きみちゃん	ALL S×28 P×14 D×11

グリーンプレイランド ☆=1(5)

岐阜県高山市西之一色町2−180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34−6077

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2	2′24″86	あー時間が足りなーい あと20秒・・がぁ RYU	1cALL 平八使用
2	ストリートファイターZERO(リュウ)	2, 298, 700	あと50万上が・・器じゃねぇ… RYU	1cALL
3	ストリートファイターZERO(サガット)	1, 455, 300	ゼイロム吉光・・や…やるしか… JUN	1cALL
4	ストリートファイターZERO(ナッシュ)	1, 555, 200	Jun K	1cALL
5	ストリートファイターZERO(バーディ)	1, 223, 000	Jun	1cALL
6	ストリートファイターZERO(豪鬼)	1, 819, 300	穴ウメマシーンRYU	1cALL
7	ストリートファイターZERO(チュンリー)	1, 879, 800	JIN	1cALL
8	ストリートファイターZERO(ローズ)	1, 545, 400	JUN	1cALL
9	ストリートファイターZERO(アドン)	1, 384, 700	JUN	1cALL
10	ザキングオブファイターズ95(エディットモード)	305, 300	38万出してルガール死亡・・50万は… RYU	1cALL

西銀座ゲームプラザ ☆=8(22)

山梨県甲府市中央1−12−43 ☎(0552)32−5656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	首領蜂(Bタイプ・連付)	16, 859, 950	赤ハチマキのリュウ	2−4
2	ツインビーヤッホー(プラクティス・連付)	8, 310, 530	NGP−ANP	1コインALL
3	レイブレーサー(CITY)	2′37″720	夜桜月観	MT
4	レイブレーサー(RIDGE・SHORT)	2′22″819	夜桜月観	MT
5	サイバーサイクルズ(グリーンヒル)	2′06″532	A O	
6	鉄拳2(KiNG)	3′13″95	(怒)NGP(怒)ANP(怒)	1コインALL
7	鉄拳2(JACK)	6′01″28	Ⓣ	1コインALL
8	鉄拳2(HEIHACHI)	5′23″58	全一は70秒?平八君	1コインALL
9	鉄拳2(JUN)	5′05″25	KID	1コインALL
10	鉄拳2(PAUL)	2′34″11	恭子とジャンケンⒹ	1コインALL

オレンジハット栃波 ☆=2(2)

富山県■波市新又147−1 ☎(0763)33−1863

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	あっかんべぇだぁ	652, 250	いたくら	ALL
2	鉄拳2(ロウ使用)	3′47″80	XYZ	ALL
3	パイパーフェイズワン(New Ver.)	5, 030, 185	ふじわらあや	R−6(連)
4	デイトナUSA(グランプリ)	8′15″84	BUN	上級コース
5	レイブレーサー	2′17″440	ドリキン大森	最上級T. T
6	バーチャファイター2.1(アキラ)	2′16″34	TEL	ALL
7	ジオストーム	2, 791, 400	擬似生物法95	3−2
8	ファイトフィーバー(ミユキ)	740, 600	B. O. B.	拳児まで
9	ファイトフィーバー(ハイマー)	7人抜	−M−	
10	ストリートファイターZERO(ゴウキ)	984, 700	KAWAI	ナーマルターボ2

アミューズメントスクエアYou&I ☆=3(19)

岐阜県岐阜市住之江町1−17 ☎(058)264−9135

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー(初級)	2′21″660	Fe	ALL
2	レイブレーサー(中級)	2′37″027	A・T	ALL
3	レイブレーサー(上級)	3′25″284	Fe	ALL
4	レイブレーサー(最上級)	2′17″660	AZL	ALL
5	ヴァンパイアハンター(フェリシア(連))	2, 512, 100	まいまい	ALL
6	鉄拳2(レイ)	2′45″71	EBI	ALL
7	鉄拳2(ヨシミツ)	2′47″58	H20	ALL
8				
9				
10				

夢空間ファンタジー ☆=2(8)

長野県茅野市ちの丁田2732−1 ☎(0266)72−5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2(BAEK)	2′38″78	あすたろと君だよ	ALL
2	鉄拳2 (必)(LAW)	3′16″76	あすたろと君だよ	ALL
3	鉄拳2(LEI)	3′18″35	ARG−MRK	ALL
4	鉄拳2(JUN)	4′39″28	KSR	ALL
5	鉄拳2(吉光)	4′41″61	さたなきあ君だよ	ALL
6	鉄拳2(PAUL)	5′53″60	ST2	ALL
7	ぷよぷよ	1, 083, 014	AXZ	ALL
8				
9				
10				

ゲームセンター コパⅢ ☆=9(173)

神奈川県秦野市南矢名2−19−15 ☎(0463)78−0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO(ガイ(連)(必))	2, 665, 600	KMC−IZA(銀)	ALL
2	ストライカーズ1945(P−5(連))	1, 875, 600	ウーキーMST	ALL
3	エースドライバー(中級 MT)	2′26″36	MCO	ALL
4	エースドライバー(初級 MT)	2′23″71	MCO	ALL
5	レイフォース(連)	9, 174, 000	かまし	ALL 1面58万
6	餓狼伝説スペシャル(ギース・ハワード(連)(必))	2, 649, 300	KMC−IZA(銀)	ALL D×26 2万×1おち
7				
8				
9				
10				

ハイスコア通信 お店から①

●NTK(北海道)
8月19日には道内各地から多数の参加ありがとうございました。キャサ夫さん、SHOさん、がっちんさん、○ゲ屋のみなさん大変お疲れさまでした。

●プレイランド エフワン(宮城)
Tiny−DIL○乗氏、MDS−D氏、NGP−ANP氏、DBL−ごろたん氏、MFC−軍曹氏、MDS−ジョッキー笹岡氏、PGP−まちゃみ氏、ご来店ありがとうございました。担当留守中のため、対応できなくてすみませんでした。
by 担当Z&常連一同

●プレイランド ファンタジア(秋田)
夏期にご来店してくださったみなさま、ありがとうございました。また遊びに来てくださいね。でもクソ暑かったでしょ。

●モンテカルロ(群馬)
T・M(みくりや)様、ご来店&ハイスコア申請、ありがとうございました。近くにお寄りの際は、ぜひまたお越しください。
by ハイスコア担当店員K。Y
P.S. 鉄拳のニーナの「掌握」を「わき毛引き抜き」と名付け&鬼畜野郎がいます。彼の言うところでは「だってそうしているようにしか見えん。しかも1本ずつならいざ知らず、5〜6本まとめて抜いていたらスゲー痛そうじゃん」とのこと(確かにそれは痛そうだ…)。

●プレイシティキャロット二荒(栃木)
鉄拳2、レイブレーサーがまーまー好評っス。個人的には他社のゲームももっと入ってくれるとうれしーんですけど…。
P.S. Mr.○○○くん、来店ありがとうございます?

●ゲームインDAIEI(千葉)
バーチャファイター2の対戦が8月でALL50円になりました。ぜひ遊びに来てください。ゲームイラストも募集中です。

●ガリバー熊谷店(埼玉)
VGS−たま夫様、ご来店ありがとうございました。F1仙台店のみなさまいろいろとありがとうございました。最近、忙しくて遠出できないけど、仕事(スコア担当)が楽しくてたまりません。
by ダイリーガ もの まちゃみ

●ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
ハイスコア通信?僕が書け?ならとりあえず最近は刺激がほしい!?ところですな。そういうわけで遠征者募集。対戦の方は特にVF2ほか多数。金土日の午後6時からが入れ喰いかと。ただし!ここの対戦ゲーマーは一部「非常にやかましい」方がいるので注意。(ほらあそこのロン毛の毛丸とかいう大学生…)今日中にはしつけておきたいところです。VF2はセギアのマキシマム・バトルに出場できる者が3名ほど。大勢での遠征は一週間ほど前から連絡をいただくとよりよいです。そうすればちょっとしたイベントとか用意してお待ちしています。あとレイブレーサー50円!!みんなやってくれ!!
by 常連草ゲーマー吉蔵

●ノーベル&ヒノーズ大井草店(東京)
ただ優越感に浸りたいだけでコマンドについての電話かけてきた人、コマンドは見つかりましたか?とりあえずゴアにでも行きましょう。「RED3」持ってったらモテるよー。
by ○ち

●荏原ゲームコーナー(東京)
GAME'S WILLの方々が来たそうですが、会えなくて残念です。次に来るときは前日までに連絡してください。
by 放浪癖あり接待役VAP

●キャッスル&YOU2(東京)
R.T氏、UGF氏、CST氏、ツガ夫氏、GYO氏、ぴよしだ氏、来店ありがとうございました。

●ゲームコーナーフジ(東京)
GAME'S WILLの方々、ご来店ありがとうございました。
by 常連一同

●ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
今回よりハイスコア集計店の仲間入りをさせていただくことになりました。まだ不慣れなため、ご迷惑をかけることもあろうかと思いますが、よろしくお願いします。当店では8月に引き続き9月もゲーム大会を開きますのでふるって参加してください。

●グリーンプレイランド(岐阜)
鉄拳2超燃えて皆やってます。対戦は鉄拳1からかなりの熱の入り方だったので、すさまじい様子です。タイムアタックは…初回キャラ別なら色々…だめかな…。鉄拳2は対戦大会もやっているのでバリバリ来てください。ほかのゲームも要望があればやるのですが…2D格ゲーは最近本当にすたれるのが早いですねぇ…。しかし鉄拳2はマジビックリしてる…やってくれるぜ!

君こそゲーメスト!

その3

ハットリス		連　SET295でカンスト	う牛ピュン	個人申請　ゲームウェーブ（東京）
疾風魔法大作戦	キックル&レイクル	連　2,106,227	MLK	モンキーハウス本館（福岡）
	ガイン	連　1,953,387		
	オネストジョン	連　2,028,627		
	チッタ	連　1,922,968		
	ボーンナム	連　2,085,367		
	ニルバーナ	連　1,988,087		
ソニックウイングス2	F−117	連　2,844,400	G.M.C.R−I	個人申請　GAME's WiLL（京都）
	FSX	連　2,889,800		
	F−15	連　2,850,200		
	YF−23	連　2,923,500		
	RAFA	連　3,026,000		
	AV−8	連　2,876,500		
バーチャファイター2	アキラ	55″39	HKR	個人申請　駒川ゲームセンター（大阪）
エイリアンVSプレデター	シェーフ	連必　9,999,900+α	駒川ゲームセンターの店員さん	アイリン夢空間（岐阜）
ガンバード	バルナス	連　2,195,000	GGE−PAN	個人申請　プレイスポットすーるぼん（東京）
レイフォース	連つき	9,174,000	DBL−ごろたん	ゲームセンターコパII（神奈川）
雷電DX	初級	連　7,439,110	かまし	個人申請　ZOO（東京）
	初級	7,188,970		個人申請　ゲームスポットPIA（東京）
	練習	連15,072,760 2−7 面数優先	STG−つるぺたむね子	ゲームセンター　ドリーム（宮城）
	練習	13,468,030 1−5 ALL	ヤキソバンDX	プレイシティキャロット四日市店（三重）
V.V		36,481,440	JR.	アイリン夢空間（岐阜）
豪血寺一族2	お志摩	連必　4,649,900	CYCLONE−R.T	
	礼児	連必　5,034,000	RATTS−NKS	
	金太郎	連必　4,639,800	GGE−PAN	
	陳念	連必　14,436,400	GGE−IML−PET	GAME POP LAND（岐阜）
	サハド	連必　4,117,200	G·CRUSH−きみちゃん	
	クララ	連必　5,164,600	G·CRUSH−MSK	
	お梅	連必　4,120,400	G·CRUSH−きみちゃん	個人申請　アムパークウィッチ（東京）
ダンジョンズ&ドラゴンズ	エルフ	1,137,444	週二電車通いLegion−のび太	個人申請　トミームナコ（群馬）
ぷよぷよ通		838,440	エンゼグロース	個人申請　SKY（愛知）
サイバーコマンド		連　1′01″13	ぷよナイトGPP−ぱのお	GAME's WiLL（京都）
ガンバレット	連なし	212,130	Zn−T.	個人申請　プレイシティキャロット宇都宮（栃木）
餓狼伝説スペシャル	ギース	連必　2,649,300	たら.	ゲームセンターコパII（神奈川）
餓狼伝説2	キム	連31,055,900	KMC−IZA㊙	ゲームプラザミッキー（広島）
スーパーストリートファイターIIX	サガット	連　2,903,400	XRX−UTO	プレイシティ24（北海道）
	キャミイ	連　2,447,900	SHADOW	ゲームコーナー　フジ（東京）
スーパーストリートファイターII	サガット	連　2,114,800	ほとんど限界? G.M.C.URAZ	タイトーイン002（大阪）
	リュウ	連　2,530,700	URA氏と対決第1章 HYAKU−UGF	ゲームコーナー　フジ（東京）
ナックルヘッズ	タケシフジオカ	連　1,399,900	㊛	モンキーハウス本館（福岡）
	ブラッド	連　6,511,400	はいご	モンキーハウス本館（福岡）
ワールドヒーローズJET	エリック	249.86	はいご	ゲームコーナー　フジ（東京）
クイズ殿様の野望2		連　4,354,640	剣匠イザナム	GAME's DRAGON（京都）
龍龍		連　311,700	GEK|図㊙今回はソロです	プレイシティNASA（大阪）
前回の訂正				
PANGI3	ノーマル	連　8,518,900	でん先生+まっつん	キャッスル&YOU²（東京）
	ゲキムズ	連　3,979,800	KSL−WARRIOR	アミューズメントスペース　フジ（大阪）
極上パロディウス	ミカエル	連　4,828,700	咆哮野郎まJU	GAME's WiLL（京都）
五月陣戦2		129,200	ZXZ	ゲームプラザ（熊本）
豪血寺一族2	才蔵	連必　4,817,500	けろっぱ	GAME POP LAND（岐阜）
	キース	連必　6,243,100	G·CRUSH−VMA	
	アンジェ	連必　4,490,900	G·CRUSH−CYA	
	サハド	連必　4,054,300	G·CRUSH−HIS	
	クララ	連必　5,075,200	G·CRUSH−MSK	
	干滋	連必　3,950,900	G·CRUSH−きみちゃん	

ってくることでしょう。

とりあえず始めのうちは、パーフェクトをとりやすい3人を選びパーフェクト重視で点数を出し、極まってきたら負けラウンド用のキャラをチームの中に増やしていくという感じでしょうか。

なお、スコアを送る際にはどの3人を使用したかを必ず明記してください。

スーパースラムズ、ススメマイルスマイル、アルペンレーサーの3機種は出回りの少ない機種ですが、今回からの集計開始です。

今回から、4回目集計までで☆の付いていない機種については申請数の累計を表示するので参考にしてください。累計が十店になった時点で☆が付きます。

ストリートファイターZEROは、今回からキャラ別集計開始です。

すべての部門でレベルの高い争いが展開されているようですが、中でもソドムの点数は飛び抜けて高くなっています。全18ラウンドのうち、なんと16ラウンドで90秒残しを達成しているそうです。これはすごい。

ほかのキャラでは、NASA杉本町のDEN氏の活躍が目立っています。小技の連打のきくキャラで、コマンドが同系統のキャラは応用がききやすいのかもしれません。

ストライカーズ1945では、NAI氏がついに200万点を突破しました。

そのほかのキャラでも、全6キャラ中4キャラで2周クリアが達成されるなどその盛り上がりはとどまるところを知りません。

（担当・大西）

扇ケ丘レジャーセンター　☆=33（172）

石川県石川郡野々市町高橋町86−2　☎(0762)46−6406

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（ソドム㊤㊙）	3,249,700	T. Clne−ISD	ALL　5×6 オール㋩
2	ストリートファイターZERO（ベガ㊤㊙）	2,229,100	だうだう・ザ・チキンハート	ALL
3	ストリートファイターZERO（ガイ㊤㊙）	2,874,600	T・Clue−RIK	ALL
4	バイパーフェイズワン（㊤）	7,447,429	片塩RAM太	ALL
5	ストライカーズ1945（P−38㊤）	877,100	STR	2−1
6	レイブレーサー（初級）	2′16″573	社長	ALL　MT
7	レイブレーサー（中級）	2′33″227	T. Y	ALL　MT
8	レイブレーサー（上級）	3′17″087	社長	ALL　MT
9	レイブレーサー（最上級）	2′16″639	JPG	ALL　MT
10	ストリートファイターZERO（アドン㊤㊙）	2,646,000	MMR−碧のキバヤシ	ALL 2ミス

天野スポーツのゲームコーナー　☆=1（9）

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56−2670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（キング）	2′10″61	CNA	1コインALL
2	ドラグーンマイト（竜雇）	1,134,200	by370	1コインALL
3	天外魔境真伝（ツナデ）	15,133,700	CNA	1コインALL
4	ストライカー1945（メッサーシュミット）	1,438,700	byBFM・PSI	1コインALL
5	ストリートファイターZERO（サガット）	1,165,900	by大もうけ	1コインALL
6	イーアルカンフー	818,200	WP!	1コイン21面 天野ゲーム博物館
7	クレイジークライマー	373,800	カシコンWTM㋻	1コイン8面 天野ゲーム博物館
8	グリーンベレー	73,840	RIE	1コイン2面 天野ゲーム博物館
9	ギャプラス	269,300	村瀬泰男	1コイン 天野ゲーム博物館
10	ダライアス（下のZゾーン）	10,337,980		1コインALL 天野ゲーム博物館

アミューズメントスペース・ハスラー　☆=7（13）

三重県熊野市木本町620−1こやま2F　☎(05978)9−0970

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー	2′39″953	ZZR	中級・MT・T. T
2	レイブレーサー	2′52″718	トクア	中級・MT
3	ザキングオブファイターズ'95	250,550	E・H・M!!	
4	天外魔鏡真伝	13,602,900	ⓩ	極楽太郎
5	ストリートファイターZERO	1,188,300	N・H	ケン
6	バーチャファイターリミックス	2′05″43	?	ジャッキー
7	バーチャファイターリミックス	2′20″27	H・S	ラウ
8	バーチャファイターリミックス	2′35″02	CCC	サラ
9	鉄拳2	2′37″41	CUT	デュラル
10		7′27″11	A−3	キング

プレイシティキャロット四日市店　☆=7（21）

三重県四日市市西浦2−4−5　☎(0593)54−2266

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（キング）	3′16″08	MAX	
2	鉄拳2（ジャックー2）	3′55″98	LED	
3	雷電DX（練習）（連なし）	13,468,030	JR	1−5ALL 連なし
4	天外魔境真伝（八雲）	20,058,300	謎のゲーマーBQZ	ラスボスで死亡
5	ストリートファイターZERO（リュウ）	2,205,200	K K	P×14　ALL ダン有　ゴウキ無
6	ストリートファイターZERO（ケン）	2,552,900	K K	P×16　ALL ダン有　ゴウキ無
7	ストリートファイターZERO（ソドム）	1,948,700	トミーの弟子	ALL ダン有　ゴウキ無
8	ヴァンパイアハンター（フォボス）	1,930,900	R W	ALL
9				
10				

GAME's WiLL　☆=21（235）

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20−1　☎(075)711−1435

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	上海万里の長城（北京）	618,840	QQQ	ALL
2	インディ500（INDY500）	2′29″460	KSG㊮	完走　6MT
3	インディ500（Bay Side）	3′00″696	WZH	完走　6MT
4	ストリートファイターZERO（バーディー）	2,070,500	TUR−NARK	ALL　㊤㊙
5	ストリートファイターZERO（アドン）	2,466,500	FIR	ALL　㊤㊙
6	ストライカーズ1945（スピットファイア）	1,780,400	GGE−WXW	ALL　㊤
7	ストライカーズ1945（ゼロ戦）	1,744,600	GGE−WXW	ALL　㊤
8	ストライカーズ1945（ライトニング）	1,475,700	GGE−VXV	2−6　㊤
9	ツインビーヤッホー（ノーマル）	7,903,850	ZXZ	ALL　㊤
10	ツインビーヤッホー（スペシャル）	17,797,980	京城	ALL㊤

コズミックプラザABC ☆＝3 (53)

大阪府寝屋川市早子町18－14 ☎(0720)23－1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー (スペシャル)(連)	16, 628, 880	GGE－K N	ALL
2	天外魔境真伝 (自来也)(必)	18, 986, 300	2000万までやる気ねー 府立高専I'M	ALL DX1 六つボタン
3	天外魔境真伝 (大蛇丸)(必)	16, 633, 800	集計日前日に一人用台 ホグリました。I'M	ALL 運くれ 六つボタン
4	ワールドヒーローズパーフェクト (ジョフ)(必)	13, 896, 200	このキャラ特につまんないです。チチ川さん	ALL 六つボタン
5	首領蜂 (TYPE－C)	12, 556, 680	小松にアイラブユー♡	2－3 フルオート有
6	鉄拳2 (ホール)	2′05″38	F. F. F.	ALL 1人用ありません
7	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)(連)	1, 030, 400	RYO(運)一穴埋め要員 いくら、どうなってん	2－3
8	極上パロディウス (こいつ)(連)	4, 036, 400	魍呼（ミャー） 國府田は俺のものよ	SPまで
9	ツインビーヤッホー (プラクティス)(連)	7, 162, 600	魍呼（ミュー） 松原パワー発動!!	最終面まで
10	ツインビーヤッホー (ノーマル)(連)	4, 769, 620	魍呼（ミョー） ま～つ～ば～ら～！	ALL

タウンスポット&マンモス城 ☆＝7 (139)

大阪府茨木市中津町4－3 ☎(0726)37－5311

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天外魔境真伝 (自来也)	19, 704, 500	ペコI	ALL
2	天外魔界真伝 (極楽太郎)	15, 828, 100	SGP－T. M(欠)	ALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト (悟空)	13, 717, 100	MIZ神－ZZ(か)	ALL
4	インディ500 (初級)	2′29″938	園家君	ALL MT
5	ストリートファイターZERO (春麗)	1, 814, 200	SARIN－SIN	ALL
6	ストリートファイターZERO (ケン)	1, 700, 500	AUM	ALL
7	鉄拳2 (LEI)	4′09″65	蛇猿	ALL
8	セガラリーチャンピオンシップ (上級)	2′13″15	KNNN	ALL MT
9	ぷよぷよ通	774, 886	JIENNA	ALL(B)493
10	首領蜂 (C－TYPE)	32, 795, 400	PAI	ALL

GAME's DRAGON ☆＝3 (24)

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスⅡ1F ☎(075)822－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バイパーフェイスワン (ニューバージョン)	11, 433, 566	WRB－S・N	ALL(連)
2	ストリートファイターZERO (リュウ(連))	2, 266, 400	(栗)（南扇子）	ALL(連)(必)
3	ストリートファイターZERO (ケン(連))	2, 148, 200	(栗)（南扇子）	ALL(連)(必)
4	ストリートファイターZERO (ローズ(連))	2, 154, 800	サブ道(ヒ)（ロうつし）	ALL(連)(必)
5	首領蜂 (B－TYPE)	18, 412, 750	Cdの大親友オッペケペ	2－5
6	ツインビーヤッホー (プラクティス(連))	7, 820, 330	WRB－下手っぴ	ALL
7	クイズ殿様の野望2	4, 354, 640	GEK(る)(ぬ) 今回はソロです	ALL(連) 毛利使用
8	バツグン (スペシャルVer)	33, 020, 460	奈良からの遠征 オッペケペ	4－4(連) B－TYPE
9	ぷよぷよ通	579, 978	名古屋から来ました GPP－ぽのお	ALL B＝557
10	奇々界々	2, 000, 000	盆婆は水晶玉(ぬ)	5周目(連)

アミューズメントスペース・フジ ☆＝2 (4)

大阪府大阪市北区天神橋4－10－8 ☎(06)356－3933

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バイパーフェイスワン (New Ver.(連))	11, 958, 839	これでもノーミス WRB－S. N	ALL ノーミス 100%×5
2	インディ500 (初級)	3′29″911	咆哮野郎－まJU(旧)	完走 6MT
3	天外魔境真伝 (八雲(連)(必))	26, 500, 900	PPR－NGM	ALL DX5 点効率悪い
4	天外魔境真伝 (カブキ団十郎(連)(必))	16, 376, 600	PPR－NGM	ALL ラスボス運クサい
5	PANG'3 (ノーマル(連))	8, 658, 900	Legion－ KLFダイナマイト	ALL 予選 ノーミス
6	PANG'3 (激ムズ(連))	4, 003, 800	咆哮野郎－まJU 出なくて 水口次郎!!	ALL 前座67万
7	ワールドヒーローズパーフェクト (悟空)	12, 501, 300	MIZ神－ZZ(か)	ALL オール(バ)
8	ストライカーズ1945 (震電(連))	1, 488, 300	ナサの基板故障の為 これで終了 H. Y(奈)	2周目8面 もうどうでもいい
9	ツインビーヤッホー (スペシャル(連))	17, 578, 720	また次回 H. M	ALL 残×0 情報不足でした
10	バーチャファイターリミックス (サラ)	2′02″23	SGP－T. M(欠)	ALL

タイトーイン002スタジアム ☆＝6 (267)

大阪府豊中市玉井町1－1－36ライオンズマンション102号 ☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	セガラリーチャンピオンシップ (初級)	2′42″63	ラリーなくなりました PPR－TAK	完走 MT セリカ使用
2	セガラリーチャンピオンシップ (上級)	2′12″80	PPR－TAK	完走 MT セリカ使用
3	レイブレーサー (初級T. T MT)	2′15″574	中年の人	完走
4	レイブレーサー (中級T. T MT)	2′31″907	Legion－ホエホエ君	完走
5	レイブレーサー (上級T. T MT)	3′15″931	中年の人	完走
6	レイブレーサー (最上級T. T MT)	2′15″029	PPR－TAK	完走 チャンプ来んな
7	ツインビーヤッホー (スペシャル、(連)付)	17, 692, 140	GGE－K N	ALL
8	あっかんべぇだぁ～ ((連)付)	846, 780	ABAえもん	ALL 開運2号使用
9	ガンバード (バルナス(連)付)	2, 151, 600	J. G. K－ALL(副)	ALL 残×0 B×0
10	スーパーストリートファイターⅡ (サガット(連)付)	2, 114, 800	URA氏と対決第1章 HYAKU－UGF	ALL P×22 つめ×3 37R

プレイシティNASA杉本町店 ☆＝34 (297)

大阪府大阪市住吉区山之内3－3－5 ☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2 (キング)	1′57″55	TNG－MAT	ALL
2	あっかんべーだー ((連)付)	1, 181, 060	AXIOM－Y. N(勝)	ALL 大使用
3	ストリートファイターZERO (ケン(連)(必)付)	3, 023, 800	AXIOM－DEN	ALL ダン×1
4	ストリートファイターZERO (リュウ(連)(必)付)	2, 865, 300	AXIOM－DEN	ALL ダン×1
5	ストリートファイターZERO (ローズ(連)(必)付)	2, 740, 100	AXIOM－DEN	ALL ダン×1
6	天外魔境真伝 (綱手(連)(必)付)	21, 323, 400	MRP－NAL	ALL
7	ストライカーズ1945 (震電(連)付)	1, 500, 300	AXIOM－H. Y(奈)	2－8
8	ヴァンパイアハンター (ビシャモン(連)付)	2, 214, 000	RBN－星白金－ぼーず	ALL
9	クイズぱにくるふぁんたじー	462, 520	まっつん（MAT君）	ALL
10	龍 龍 ((連)付)	311, 700	でん先生＋まっつん	6面

ピノキオ&アニバーサリー25 ☆＝4 (33)

兵庫県明石市本町1－1－26 ☎(078)917－5685(ピノキオ)

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー (初級)	2′15″842	SVR－NYH	B. L (MT) 45″254
2	レイブレーサー (中級)	2′32″678	SVR－NYH	B. L (MT) 50″852
3	レイブレーサー (上級)	3′16″115	SVR－NYH	B. L (MT) 1′05″351
4	レイブレーサー (最上級)	2′15″165	SVR－NYH	B. L (MT) 44″988
5	ワールドヒーローズパーフェクト (ジャンヌ)	14, 945, 400	SWT	ALL
6	ワールドヒーローズパーフェクト (マキシマム)	11, 341, 300	かる夫	ALL
7	ストライカーズ1945 (スピットファイア)	860, 600	SSLDC58－5000改	2－1
8	ストライカーズ1945 (ZERO)	890, 100	SSLDC58－5000改	2－1
9	鉄拳2 (KING)	3′29″36	よっちゃんイカ	ALL 投げボタン使用
10	鉄拳2 (JUN)	まだ	只今練習中（多分）(か)	6人目がライバル

松井商店ゲームコーナー ☆＝1 (4)

大阪府柏原市国分西1－3－5国分駅前 ☎(0729)77－0739

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パズル・ボブル	40, 759, 080	雄々しく生きろわが息子たちよ。にーちゃん	ALL 5, 30
2	餓狼伝説3 (ギース)	1, 515, 000	松井商店、いままでありがとう。 たけし	ALL 5, 30
3	餓狼伝説3 (フランコ)	1, 474, 300	五味などおれがまっさつしたわー。 たけし	ALL 5, 30
4	餓狼伝説3 (ボブ)	1, 522, 100	さらば、T. V マムー	ALL 5, 30
5	餓狼伝説3 (ホンフウ)	1, 269, 900	マムーは永久に不滅。	ALL 5, 30
6	餓狼伝説3 (ブルーマリー)	1, 202, 500	さらば、にーちゃん M. G	ALL 5, 30
7	ヴァンパイアハンター (モリガン)	2, 706, 000	たのしかったよ、松井商店。 しゅうへい	ALL 5, 30
8	ヴァンパイアハンター (レイレイ)	1, 705, 000	わたしは、土にかえる しゅうへい。	ALL 5, 30
9	ヴァンパイアハンター (ドンヴァン)	1, 770, 500	しゅうへい、藤井寺ではめるな。！ 中山	ALL 5, 30
10	龍虎の拳2 (Mr. BIG)	1, 952, 000	パチンコは、はめだー TYK	ALL 5, 30

チャレンジャー関大前店 ☆＝5 (76)

大阪府吹田市千里山東1－14－2 ☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リーサルエンフォーサーズ2	2, 886	咆哮野郎まJU	2Pスタート STAGE3
2	首領蜂	18, 417, 150	WRB－しんちゃん	2－4 TYPE－A
3	サイバーサイクルズ (新横浜)	3′28″240	あすか120%対戦者求む!! DAMR2	ALL（超上級車）
4	レイブレーサー (中級)	2′33″711	龍咲 海 レーシング みつきん	完走 6MT 反力なし
5	レイブレーサー (初級)	2′16″880	獅堂光 (朱)	完走 6MT 反力なし
6	スポーツフィッシング2	804. 3 kg	チャンスは一度きり by NOB	4. 9m マーリン
7	インディ500 (初級)	2′30″104	前島かな	完走 6MT
8	インディ500 (中級)	2′30″481	さみあ	完走 6MT
9	インディ500 (上級)	3′12″410	Viper	完走 6MT
10	鉄拳2 (キング)	6′09″60	最強のジャガー野郎 NOB	1Pスタート

ハイスコア通信 お店から②

●アイリン夢空間（岐阜）
ひむ氏、イエティ氏、らじあめ氏、N。F氏、来店ありがとうございました。誰もいなくて、すみませんでした。

●GAME POPLAMD（岐阜）
Fe様、ご来店誠にありがとうございました。PHGSY－KOT様、マッハの拡張コネクタの件どうも申しわけありませんでした。ちゃんと見つかりましたので、近いうちお渡しします。あと「○○の○○教えてください」とTELしてくるみなさま！！ちゃんとマナーくらい守ってほしいっス。いきなり用件言って、用事が済むとすぐガチャはないでしょう－？気をつけてください。とっても不愉快です（怒）
/by G・C－LOR・こぶ平
P.S. RYU君免許がんばって♡ GBF03653

●天野スポーツのゲームコーナー（愛知）
ゲーメスト様、今年の夏休みも本当にゲーメストの全国ハイスコアゲーセンマップありがとうございました。発売されたその日から地図を片手に本当、全国から当ゲーム博物館に来てくださって、毎日、道がわからなくなったとか、どう行くのか何が入っているとか電話に追い回され、ニューゲームコーナーもレゲーコーナーも人ではちきれそうでした。またこれからも一層の努力をしてよいゲームを集めて、みなさまのお越しをお待ちしております。今度来られるときにはグラディウスシリーズが入っていると思います。よろしくお願いします。当店は数年のゲーメストが並べてあるよ。ゲーマーに一番愛されている雑誌ゲーメスト、バンザイ！

●AMスペースハスラー（三重）
滋賀県から遠征して来てくれた岸本君、渡辺君、どうもありがとう。

●チャレンジャー関大前店（大阪）
ただいま鉄拳2の対戦をもりあげようとがんばっています。より多くのお客様の来店を心よりお待ちしております。
P.S. ノーターも大募集中です！

●AMスペースフジ（大阪）
LEDさん、4日間もしょーもない大阪人の叫びにつきあっていただき、本当にありがとうございました。また巣鴨行きます。
by「てんや」の天井 実はダウン、Legion－ホエホエ君
アイリンに行ったときにお世話になった方々、ありがとうございました。
by のび太

●タウンスポット&マンモス城（大阪）
ホワイトハウスからJ－IENNAさんマンモス城にご来店ありがとうございます。
by 担当T。M(欠)

●松井商店ゲームコーナー（大阪）
当店は1995年5月31日で店をやめることになりました。遅れての報告すみません。思い出のプレーヤたち、五味、三原、居村、勝山、大内、信田兄弟、椋井、楠本、阿部、黒原、中山、東、西浦、中川、浅田、安井、守屋、山本（な）、そして最後の日まで燃えてくれた親友沖くん、そしてしゅうへい、たけし、2ムーたち本当にありがとう。さよなら、バイバイ、またな…。
by にーちゃん

●コズミックプラザABC（大阪）
ただいま当店ではワンダーボーイ、モンスターランドが大流行しております。めざせ7900G。
by 仕事野郎

●ゲームシティDADA（島根）
8月20日開催、K.O.F'95大会優勝横山クン（京、ハイデルン、庵）おめでとう。ゲーム大会スコアアタックを次々開催予定。

●アメニティースペースOZ（山口）
8月4日は(ゲ)屋のみなさん、ご来店ありがとうございました。ところでBOMをはじめ数名の常連が無事目的地に着けたのかどうかと心配しております。
by 日本語の書き方を知らない店員

●ウィルトークタイトー空港通り店（愛媛）
空港通り常連シリーズパート5
森（K.M）の場合
コスプレ男性部門ではあのたけし氏を上回るほどの実力、なんと1日の半分以上をセーラー服を着て過ごすほど。脱毛処理も完ペキ。そしてあの永井氏もすじがいいと絶賛。今後の活躍が期待される。

●チャレンジバンバン（愛媛）
剣匠イザナム氏、GMC－げえむのごんちゃん氏、PPR－NGM氏（ぱじゃま）、PEF（誰？）来店ありがとうございました。当店は同時押しもシンクロ(連)がないのでスコアを出される方はマイ・コンパネでもしてきてください。
by 担当JAN

●サブカルチュア（福岡）
なぜか今、達人王がはやってます。3Fの10円ゲームコーナーのエアロ台に入れてあるのですが。夜9時を過ぎると江里口店長（2？）やほかの20代常連が集まりだし、それはすさまじい光景に！すごいっスーサブカル七不思議の1つです。もう1つの不思議は、1Fに8台、3Fに6台VF2が入ってます（すべてNEWアストロ台）が、1Fは50円で3Fは20円です。不思議でしょう？もっと不思議なのは1FでVF2をする人がたくさんいるということ。それと3F10円ゲームコーナーはすべてノーマルです！難易度は高くありません。

●ホワイトハウス箱崎店（福岡）
当店は8月にAJPA（全日本ぷよ協会）に入会しました。10月中には大会を開きたいので、参加希望の方はTELか直接店頭にて聞いてください。もちろんAJPAの公認大会です。ばよえ～んツアー'95の九州大会優勝者（通称J－Eさん）もいるよー

●ゲームプラザ（熊本）
たけシードカメンさんご来店誠にありがとうございました。
by 担当DMF谷

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	バーチャファイター2	750	セガ
2	2	ストリートファイターZERO	744	カプコン
3	—	ザ・キングオブファイターズ 95	660	SNK
4	—	鉄拳2	428	ナムコ
5	—	レイブレイサー	216	ナムコ
6	3	ヴァンパイアハンター	210	カプコン
7	6	STRIKERS1945	202	彩京
8	9	バーチャストライカー	134	セガ
9	4	ワールドヒーローズパーフェクト	98	ADK
10	11	パズルボブル	96	タイトー

11位	12位	13位	14位	15位
首領蜂 89	スーパーワールドスタジアム95 84	上海万里の長城 82	天外魔境真伝 65	スーパーストリートファイターⅡX 56

インカム人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	バーチャファイター2	824	セガ
2	2	ストリートファイターZERO	788	カプコン
3	—	ザ・キングオブファイターズ 95	666	SNK
4	—	鉄拳2	458	ナムコ
5	4	STRIKERS1945	247	彩京
6	—	レイブレーサー	241	ナムコ
7	8	バーチャストライカー	153	セガ
8	3	ヴァンパイアハンター	141	カプコン
9	5	ワールドヒーローズパーフェクト	103	ADK
10	13	パズルボブル	99	タイトー

11位	12位	13位	14位	15位
スーパーワールドスタジアム95 82	首領蜂 80	上海万里の長城 75	天外魔境真伝 68	スーパーストリートファイターⅡX 59

夏休みの人気作はコレだ

期待の新作続々登場

今月の1位、2位は先月と変わらず。しかし、3位にKOF95、4位に鉄拳2が入ってきました。相対的に、ポイントはばらついています。この夏休みは、これら4機種で盛り上がったという感じです。

ストリートファイターZEROは、とっつきやすさで依然高得点をマーク。手軽に遊べるのはいいのですが、一部の対戦マニアの間では発展性があまり感じられなく、不満に思う人もいるようです。

その点、カプコンのヴァンパイア ハンターとは大きく路線が異なっています。このようなタイプのゲームもゲームセンターには必要な気がします。しかし、カプコンがこの路線で次々と対戦格闘を出してきた場合、今後プレイヤーがどこまで好意的に受け入れられるか、個人的にはかなり疑問に思っています。

より洗練されたKOF95・鉄拳2

新登場で3位に入ってきたのはザ・キング・オブ・ファイターズ95です。KOF94の続編で、今回は自分の好きなチームがエディットできるのが特徴です。

前作に比べ、大幅なルールの変更はないので、圧倒的なインパクトはありません。しかし、キャラクターパターンがより細かく描き込んであって、よりなめらかに自然な動きになっています。

ゲームセンターではまだそれほど使われていませんが、MAX時のみガードキャンセルが一回ガードで可能になったなど、ゲーム性もより練り込まれています。完成度はずっと上がっているといえるのではないでしょうか。

ただし、3対3のシステムだけに、CPU難度もよりレベルUP。一般のプレイヤーには、嫌気がさすほど難しく感じられるのでは!?この点を除けば、かなり遊べるゲームだと思います。

前作に比べて、グラフィックがずっとパワーUPした鉄拳2も、今月のニューフェイス。滑り出しはなかなか好調です。

基本的なシステムは前作から引き継ぎつつ、返し技など細かいシステムの変更が加えられています。1つの技、戦法が強力すぎるのが気になりますが、前作よりはバランスが取れて進歩しているように感じられます。

（ぜんじ）



（長野県）裏バタンブラウン君

ジャスコ川西店プレイランド ☆＝3（13）

兵庫県川西市小花1－6－16 ☎(072)759−7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（平八）	2′50″13	匿名希望	ALL 連なし
2	鉄拳2（ジャック）	3′27″18	ICZER－2	ALL 連なし
3	ザキングオブファイターズ95（日本）	312, 900	OIR	ALL 連なし
4	ザキングオブファイターズ95（エディット）	460, 720	ヨリ	ALL 連なし
5	ストライカーズ1945	1, 265, 500	G. F. ACE	2－5 連なし
6	ストリートファイターZERO（ダン）	1, 290, 100	K・H	ALL 連なし
7	ストリートファイターZERO（ローズ）	1, 595, 200	匿名希望	ALL 連なし
8	ストリートファイターZERO（リュウ）	1, 463, 000	ヒロ	ALL 連なし
9	ストリートファイターZERO（ケン）	1, 382, 400	マサ	ALL 連なし
10	ストリートファイターZERO（ゴウキ）	1, 263, 600	ヨリ	ALL 連なし

川島玩具店 ☆＝0（19）

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42−0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（リュウ）	1, 125, 300	清	ALL
2	ストリートファイターZERO（ケン）	1, 019, 500	ぺけ	ALL
3	ストリートファイターZERO（サガット）	1, 065, 600	RIG	ALL
4	ストリートファイターZERO（豪鬼）	1, 237, 100	AOI	ALL
5	ストリートファイターZERO（ダン）	911, 400	AOI	ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（京、リョウ・タクマ）	266, 630	ぺけ	ALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（リョウ、ロバート、タクマ）	258, 110	SOH	ALL
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（京、リョウ、ロバート）	263, 180	清	ALL
9	ヴァンパイアハンター（フェクシア）	1, 606, 600	KAZE	ALL
10	餓狼伝説3（テリー）	1, 649, 900	スコア募集中!!	エキスパート ALL

ゲームスポットパスカル ☆＝5（19）

岡山県岡山市表町3－7－5 ☎(086)234−2332

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー（プラクティス）	8, 075, 530	どらちゃん	ALL ㊊
2	ツインビーヤッホー（スペシャル）	14, 980, 780	どらちゃん	ALL ㊊
3	ドラグーンマイト（レジー）	1, 199, 500	A. Hオヤジ	ALL
4	首領蜂（タイプA）	23, 476, 860	TAK	ALL
5	首領蜂（タイプC）	27, 898, 850	TAK	ALL
6	バイパーフェイズワン（旧バージョン）	8, 534, 837	どらちゃん	ALL ㊊
7	フィグゼイト（カル・ホーン）	10, 000, 000+α	坂井真紀	昔のスコア
8	フィグゼイト（レムリアス・ランジェロ）	10, 000, 000+α	坂井真紀	昔のスコア
9				
10				

ゲームハウスカントリーボーイ ☆＝2（8）

広島県広島市安佐南区長楽寺1－1－37 ☎(082)872−1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO	723, 800	マグレ勝ち鬼怒川竜次	ALL ナッシュ
2	ストリートファイターZERO	1, 082, 400	鬼怒川竜次	ALL ソドム
3	ストリートファイターZERO	1, 090, 900		ALL ダン
4	ストリートファイターZERO	1, 359, 100	へボ男	ALL 春リー
5	首領蜂	8, 580, 130	JAC氏感謝EMF㊐	2－1 Aタイプ
6	鉄拳2	3′54″18	ゆびパッチン	ALL ポール
7				
8				
9				
10				

オキモト ☆＝2（17）

広島県広島市西区南観音3－15－3 ☎(082)292−1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（リュウ）	2, 051, 900	M・S	ALL
2	ストリートファイターZERO（ソドム）	1, 905, 800	M・S	ALL
3	ストリートファイターZERO（ケン）	1, 774, 400	M・S	ALL
4	ストリートファイターZERO（サガット）	1, 728, 000	M・S	ALL
5	ストリートファイターZERO（ナッシュ）	1, 685, 700	M・S	ALL
6	ストリートファイターZERO（チュンリー）	1, 441, 700	M・S	ALL
7	ストリートファイターZERO（ガイ）	1, 407, 200	S・S	ALL
8	ストリートファイターZERO（ローズ）	1, 344, 600	M・S	ALL
9	ストリートファイターZERO（ベガ）	1, 293, 000	DOI	ALL
10	ストリートファイターZERO（ゴウキ）	1, 276, 000	N・A	ALL

モンキーハウス本館 ☆＝4（232）

福岡県福岡市中央区六本松２－６－７　☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（マーシャル・ロウ）	1′26″70	G．M．C．R－1	ALL (連) 1C
2	ドラグーンマイト（シングルモード）	1，841，400	G．M．C．ぱんだ	ALL (連) 1C レジー
3	そこぬけ対戦ゲーム	14，101	G．M．C．清川	ALL (連) 1C
4	ナックルヘッズ（ブラッド・ヴェイク）	6，511，400	はいご	ALL (連) 1C
5	疾風魔法大作戦（キックル＆レイクル）	2，106，227	MLK	ALL (連) 1C
6	疾風魔法大作戦（ガイン）	1，953，387	G．M．C．R－1	ALL (連) 1C
7	疾風魔法大作戦（オネスト・ジョン）	2，028，627	G．M．C．R－1	ALL (連) 1C
8	疾風魔法大作戦（チッタ）	1，922，968	G．M．C．R－1	ALL (連) 1C
9	疾風魔法大作戦（ボーンナム）	2，085，367	G．M．C．R－1	ALL (連) 1C
10	疾風魔法大作戦（ニルヴァーナ）	1，988，087	G．M．C．R－1	ALL (連) 1C

丸久小郡町店ファミリーランド ☆＝2（8）

山口県吉敷郡小郡町矢足　☎(0836)31－6015

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイタース 95	317，120	まさき	エディットモード 1CALL
2	鉄拳2	2′46″00	ROURA	JACK－2 1CALL
3	ストリートファイターZERO	1，864，400	りょう	RYU 1CALL
4	ストリートファイターZERO	1，805，800	りょう	KEN 1CALL
5	ストリートファイターZERO	1，607，100	まさき	NASH 1CALL
6	ストリートファイターZERO	1，377，400	まさき	DAN 1CALL
7	ストリートファイターZERO	1，837，000	まさき	GUI 1CALL
8	ストリートファイターZERO	1，507，700	りょう	SAGAT 1CALL
9	ストリートファイターZERO	1，345，000	りょう	VEGA 1CALL
10	ストライカーズ1945	998，900	AFP－ドン　井上	ライトニング 2－1 (連)

ゲームプラザミッキー ☆＝12（28）

広島県広島市南区的場町１－７－２　☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー（中級T．T）	2′33″720	XPT－BOL	ALL
2	ストリートファイターZERO（ケン）	2，180，200	AKI	ALL
3	首領蜂（タイプC）	34，931，260	天の野に咲く可憐なユリの花　ドンパチプロ	ALL　残×2 1周1670万
4	天外魔境真伝（卍丸）	13，140，100	NEZ－GYO	ALL
5	アウトフォクシーズ（ベッティドー）	13，969，000	TAP	ALL
6	ダブルドラゴン（マリアン）	1，389，100	ゴウカイザー早くでないかなぁ〜獅堂まか	ALL (必)付 D×1
7	餓狼伝説2（キム）	31，055，900	XRX－UTO	ALL (連)付
8				
9				
10				

サブカルチュア ☆＝7（125）

福岡県筑紫野市二日市宮田町581－６黒崎ビル　☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（リュウ）	2，770，600	A・I	(連)(必)付　ALLパ
2	ストリートファイターZERO（ケン）	2，524，200	8号	(連)(必)付
3	ストリートファイターZERO（ソドム）	2，634，800	Mr．χ	(連)(必)付
4	ストリートファイターZERO（ローズ）	2，294，600	(局)長－仕事中－	(連)(必)付
5	ストリートファイターZERO（バーディー）	1，891，400	ATC－まさし	(連)(必)付
6	ドラグーンマイト シングルモード(レイラ)	1，566，400	Mr．X	(連)(必)付
7	天外魔境真伝（極楽太郎）	14，578，400	(局)長－宮刑中－	(必)付
8	ぷよぷよ通	564，852	妥協スコア－IRI	来店ありがとう。
9	サイバーコマンドー（アンドロメダ）	3′12″75	連射大臣OOT	ピースキーパー
10	鉄拳2 (連)(必)	2′35″33	Mr．X	ジャック　ALL

ビッグウェーブ ☆＝4（16）

高知県高知市曙町１－８－25寿ビル１Ｆ西　☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	首領蜂 Aタイプ（フルオート）	48，747，930	2－5で2ミス　最低 LAOS－長田仙人	ALL　3ミス 2－3まで
2	ストリートファイターZERO（ソドム）	1，777，200	(ヤ)（Y．T）	ALL ダン出現
3	ストリートファイターZERO（ケン）	1，234，900	？ だれのスコア？	ALL ダン出現
4	ヴァンパイアハンター（ビシャモン）	1，579，900	以下とても怖くて、こんなスコアネームは	ALL 以下全てALL
5	ヴァンパイアハンター（レイレイ）	1，497，100	のせれません。もうちょっとましなス	
6	ヴァンパイアハンター（ガロン）	1，283，200	コアネームにして下さい。(店)	
7	ヴァンパイアハンター（サスカッチ）	1，173，400	ハイスコアはありがたいのですが。	
8	ヴァンパイアハンター（パイロン）	1，086，200		
9	ラストリゾート	547，900	DNA 稼いでないのに・・・	ALL
10	鉄拳2（キング）	2′10″23	参考	ALL

ゲームゾーン灘店＆境店 ☆＝1（13）

鳥取県米子市灘町２－52　☎(0852)22－9749

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	395，030	TAK	(連)無
2	首領蜂	10，918，270	MI	ALL (連)付
3	バーチャファイター2（アキラ）	1′43″84	GAN	ALL
4	バーチャファイター2	2′27″87	ARI	ALL
5	上海万里の長城	185，400	KKK	クラシック上海モード
6	上海万里の長城	137，680	KKK	北京モード
7	上海万里の長城	96，610	KKK	グレートウォールモード
8	ストリートファイターZERO（ナッシュ）	1，385，500	C．L	ALL (連)無
9	ストリートファイターZERO（チュンリー）	1，299，300	C．L	ALL (連)無
10	鉄拳（ニーナ）	2′40″88	4AG	ALL

ゲームインプラザオリンピアン ☆＝0（19）

福岡県北九州市小倉北区京町２－６－７　☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO	1，364，900	T．T	ゴウキ使用 1CALL
2	ストリートファイターZERO	1，211，400	S．F	ベガ 1CALL
3	ストリートファイターZERO	1，189，100	森田．J	ケン 1CALL
4	ストリートファイターZERO	1，060，500	A．A．A	ナッシュ 1CALL
5	ストリートファイターZERO	834，700	KO	ローズ 1CALL
6	ストリートファイターZERO	781，500	BEAT．	春麗 1CALL
7	ストライカーズ1945	1，009，500	H．H	スピット 2－2
8	ストライカーズ1945	923，400	R．L	(P－51) 2－1
9	ヴァンパイアハンター	1，425，900	ZIP	フェリシア 1CALL
10	ヴァンパイアハンター	1，383，400	SUN	ガロン 1CALL

ウィルトークタイトー空港通り店 ☆＝0（28）

愛媛県松山市南斉院町17－５ウエストビル１Ｆ　☎(0899)73－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	シスコヒート	12′34″8	SUR－LEE	ALL
2	パズルボブル	32，270，170	SUR－R．T(3D) 今井地獄の全裸大激走	ALL
3	ソニックウィングス（AJ37）	1，151，900	宮田優一くん 立花小学2年生	2－7 (連)
4	あっかんべーだぁ（御利益）	549，500	SUR－XEX．M	ALL (連)
5	あっかんべーだぁ（シルバーホーク）	941，820	SUR－R．T(3D) 小橋地獄の海パン破損	ALL
6	首領蜂（B－TYPE）	16，147，900	SUR－XEX．M	2－4
7	首領蜂（C TYPE）	18，082，310	Fucking（コウノ弟）	2－4
8	雷電II	5，990，680	SUR－XEX(3D) ポチポチ	2－6 (連) EASY
9	ラグナロク	5，404，850	かーちゃん 次回超本気予定	8面 (連)
10	ダライアス外伝（Wゾーン）	12，137，960	SUR－R．T 小橋地獄の半けつ	ALL

ゲームシティDADA ☆＝1（9）

島根県出雲市天神町70－12　☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	天外魔境真伝（出雲　八雲）	15，812，900	ムーンボール マジシャン	テスボス強し 連なし
2	ストリートファイターZERO（ソドム）	1，271，600	ライトクンガンバ!!	1CALL 連なし
3	ストリートファイターZERO（ダン）	801，500	椎名牧子	1CALL
4	ザキングオブファイターズ95（チン、庵、影二）	1CALL	クピクピクポポー	
5	ザキングオブファイターズ95（中国チーム）	1CALL	WiL	
6	ザキングオブファイターズ95（ライバルチーム）	1CALL	WiZ'	
7	キャプテンコマンドー（ジェネティー）	188，560	ヤンキー玄交	全面攻略達成
8	天外魔境真伝（綱手）	8，263，200	椎名牧子	
9	ザキングオブファイターズ95（ブラジル連なし）	308，800	ライトクンガンバ!!	1CALL
10	ザキングオブファイターズ95	全チームクリア	椎名牧子	おつかれさん。

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝3（48）

福岡県福岡市東区箱崎６－１－２　☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー（スペシャル）	10，259，420	AWA	ALL　連付き
2	バーチャファイター2（サラ）	1′41″16	IDA	ALL
3	ストリートファイターZERO（リュウ）	1，608，300	WGFC－J・O	ALL　連付き
4	ストリートファイターZERO（ケン）	1，984，300	WGFC－非常口	ALL　連付き
5	ストリートファイターZERO（サガット）	1，547，100	WGFC－AMI	ALL　連付き
6	ストリートファイターZERO（ローズ）	1，491，000	WGFC－AUT	ALL　連付き
7				
8				
9				
10				

チャレンジバンバン ☆＝6（97）

愛媛県松山市道後樋又４－29　☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（サガット）	2，313，300	★－暗黒龍	ALL　5倍×6
2	鉄拳2（レイ）	1′52″91	佐々木小太郎	ALL
3	森口博子のクイズでヒューヒュー！	467，900	くいずでにゃんにゃん	1CALL 92%
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（エディット）	447，250	★－暗黒龍	ALL
5	バイパーフェイズワン（NEW VER）(連)	12，182，164	FAD－LXSVII	ALL 100%×6
6	ストライカーズ1945（Bf－109）(連)	1，387，900	K．M	2－6ボス
7	鉄拳2（キング）	2′23″78	JOJO	ALL
8	鉄拳2（ポール）	2′15″53	わいわい	ALL
9	ワールドヒーローズパーフェクト（ジャック）	14，860，400	FAD－IDA	ALL
10	古今東西干支物語	880，820	FAD－A・T	ALL

アメニティースペースOZ合同集計 ☆＝3（34）

山口県小野田市西高泊664－３　☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー（初級）	2′17″194	T4LOVE	宇部店
2	レイブレーサー（中級）	2′33″636	ハミパ	宇部店
3	レイブレーサー（上級）	3′18″722	AKI	宇部店
4	レイブレーサー（最上級）	2′16″167	骨折飲料	宇部店
5	ストリートファイターZERO（リュウ）	1，419，600	OZが天国BOM ＆他2名	1Call 小野田店
6	ストリートファイターZERO（ガイ）	1，360，800	オレはジン・サオトメBOM	1Call 小野田店
7	ストリートファイターZERO（ソドム）	1，326，300	NEVERNEVER NOTOH！	1Call 小野田店
8	PANG 3（ゲキムズ）	2，141，700	Mr．高泊の板さん	1Call 小野田店
9	ストライカーズ1945（スピットファイヤー）	1，105，000	HYDE	1C　2－3 宇部店
10	サイバーサイクルズ（上級）	3′39″871	茶々丸のクルーXAK	1Call 山口店

ハイスコア通信　担当者から

今回はトップに2つの集計店がならんだ。GAME's WiLLが今月☆3個を獲得しプレイシティNASAに追い着いたのである。一方、扇が丘レジャーセンターも今月☆2個を獲得し、トップまであと1個差まで詰め寄った。

あと3回分の集計で、どのような争いになるのか今後の展開に期待したい。

ここで皆様にお知らせがある。来年の2月末の集計から店ごとの☆数争いを廃止して、スコアラー個人ごとの☆数争いをしてはどうかという意見がある。その場合単純に☆の数で競うのではなく、部門別のない機種については24ポイント、6部門別の機種については1部門につき4ポイント（あくまで一例）などというようにポイント制にしてはどうかという意見も出ている。

従来のように店毎で競うのがいいか、個人戦がいいか、ポイント制の細かい規定はどうしたらいいか、競争率の低いゲームについてはどうしたらいいかなどについて皆様の意見を通信欄に寄せてもらいたい。それらを参考にして今後の集計をよりよいものにしたいと考えている。

☆獲得数上位店（2・28号～10・30号）

順位	店名	今月	合計
1	プレイシティNASA杉本町	0	34
1	GAME's WiLL	3	34
2	扇が丘レジャーセンター	2	33
4	プレイランドスカイシアター	0	24
5	プレイシティキャロット巣鴨店	1	23
6	ゲームコーナーフジ	1	19
7	モンキーハウス本館	1	14
8	ゲームスポットアテナ	0	13
9	ゲームプラザミッキー	0	12
10	ゲームプラザヴィクトリア	0	11
10	キャッスル&YOU 2	0	11

次回のスコア締め切りは

10月22日

（23日消印有効）

てあたりしだいゲームリスト

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
9月発売					
ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	シューティング	専用銃	9月9日	
バットマンフォーエバー	データイースト	ピンボール	———	9月19日	
ダンクドリーム'95	データイースト	スポーツ/バスケ	8−3	9月25日	
超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	8−4	9月25日	NEO GEO用ROMが10月、CDが11月に出ます。
がんばれギンくん	テクモ	ミニゲーム	8−1	9月26日	前代未聞の爆笑ゲーム、遂に登場。
極楽風俗バスツアー	日本物産	麻雀	KB	9月26日	スーパーCDシリーズの第6弾。「風俗バスツアー」に参加するストーリーです。
全日本GT選手権	金子製作所	ドライブ	4−4	9月29日	オリジナルCD付き
将棋の達人	ADK	将棋	8−2	9月下旬	我が将棋が面白いんだってば。いやマジで。
湾岸戦争	ジャレコ	シューティング	8−2	9月下旬	
スピードアタック	セガ	スポーツ	———	9月下旬	
銃弾嵐(ガンダーラ)	バンプレスト	シューティング	8−3	9月下旬	爽快レーザーで敵を一掃!!
ぷるるん	バンプレスト/メトロ	パズル	8−2	9月下旬	面クリアパズルの決定版!!「ぱぴぷぺぽん」から変更になりました。
戦球	セイブ開発	パズル	8−2	9月中	
バーチャコップ2	セガ	シューティング	専用銃	9月中	
豪血寺外伝　最強伝説	アトラス	格闘アクション	8−4	9月中	
10月発売					
Cannon−Dancer	ミッチェル	アクション	8−2	10月上旬	久々のアクションゲーム!
学園バラエティー	ミッチェル	バラエティ	8−2	10月上旬	
ゲーム天国	ジャレコ	シューティング	8−2	10月中	
人相鑑定団	データイースト	パズル	———	10月中	
アニマル電脳アワー	データイースト	パズル	———	10月中	
10月以降発売					
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	8−3	11〜12月	横スクロールSTG
発売日未定					
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	8−4	未定	とうとう発表のサムライです。情報は今しばらく待っててね。
みる・きく・あそぶ Fido Dido 救Q BOX	金子製作所	パズル&クイズ	4−2	未定	
19XX	カプコン	シューティング	未定	未定	
マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	格闘アクション	8−6	未定	
ロックマン・ザ・パワーバトル	カプコン	アクション	8−3	未定	
クイズドレミファグランプリ2	コナミ	クイズ	特殊	未定	
超神拳(仮)	ザウルス	格闘アクション	8−4	未定	お楽しみに。
ファイティングバイパーズ	セガ	格闘アクション	8−3	未定	
VIRTUAL ON	セガ	特殊	——	未定	
マンクスTT	セガ	ドライブ	——	未定	
逆鱗弾	タイトー	シューティング	8−2	未定	
パズルボブル2	タイトー	パズル	4−1	未定	
くにおくんの格闘伝説	テクノスジャパン	格闘スポーツ	未定	未定	
SOUL EDGE	ナムコ	格闘アクション	未定	未定	
ダートダッシュ	ナムコ	ドライブ	——	未定	
TIME CRISIS	ナムコ	シューティング	専用銃	未定	
ナムコクラシックコレクション VOL.1	ナムコ	シューティング/アクション	未定	未定	
隠忍(おに)	バンプレスト	格闘アクション	8−4	未定	奇々怪々奇天烈怪物、日本忍者対決!
ガーディアンズ	バンプレスト	格闘アクション	8−3	未定	8人の個性的なキャラによる爽快な横スクロール格闘アクション。
マウスシューター GO GO	バンプレスト/メトロ	パズル	8−2	未定	簡単なんだけど難しい。上手になるとさらに難しい、不思議なパズル。
GOAL!GOAL!GOAL!	ビスコ	スポーツ/サッカ	8−3	未定	NEO GEO用サッカーゲーム。
NEO Mr. Do!	ビスコ	アクション	4−1	未定	名作Mr. Do!がリニューアルしてNEO GEOで登場。
パズルDEポン!	ビスコ	パズル	4−1	未定	
グランドストライカーII	ヒューマン	スポーツ/サッカ	8−3	未定	
ぱづり	メトロ	パズル	2−2	未定	

PLAY−HAUSEアスカ ☆=1(6)

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23−2895

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO	1,726,900	MIO−K	ALL ローズ
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	只今ALL	HIGH−S募集中	
3	ヴァンパイアハンター	2,151,600	MIO−K	ALL フェリシア
4	サイバーボッツ	895,000	MIO−K	ALL マリー
5	餓狼伝説3	1,936,600	P・WDG㊥	ALL テリー
6	ワールドヒーローズパーフェクト	10,325,200	Mr−END	ALL
7	風雲黙示録	360,700	IPA−KN	ALL 獅子王
8	ギャラクシーファイト	927,600	MIO−K	ALL ジュリ
9	バブルシンフォニー	3,330,980	IPA−KN	1−07 ボブルン
10	バイパーフェイズワン	只今ALL	HIGH−S募集中	

神宮前キャロットハウス ☆=0(4)

宮崎県宮崎市神宮2−1−30プラザビル1F ☎(0985)29−3967

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2 (LEI)	3'40"10	MGF−TAYO	1コイン ALL
2	鉄拳2 (LAW)	3'40"28	MGF−A・HO	1コイン ALL
3	鉄拳2 (NINA)	5'46"65	MGF−Zin	1コイン ALL
4	マジカルドロップ	21,502	MGF−EVE	1コイン ALL
5	天外魔境真伝	766,600	MGF−KOB	八雲使用 1コイン ALL
6				
7				
8				
9				
10				

ワンダーランド ☆=0(4)

宮崎県延岡市幸町3−110島津ビル1F ☎(0982)34−7827

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2	6'12"11	RYO	CALL 平八
2	ストライカーズ1945 (スピットファイア)	642,600	URD	1−7 3回目ボス
3	ストライカーズ1945 (ムスタング)	670,400	URD	1−8
4	ストライカーズ1945 (零戦)	784,000	CRAIF	2−1
5	ストリートファイターZERO (ケン)	951,600	MSX	1CALL
6	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	975,300	MSX	1CALL
7	バツグン (TYPE−C)	22,567,460	かみい君	1CALL
8				
9				
10				

ゲームプラザ ☆=6(215)

熊本県熊本市九品寺5−15−7 ☎(096)362−0992

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2 (ポール)	2'07"06	UTI	1CALL 連なし
2	鉄拳2 (平八)	3'42"13	UTI	1CALL 連なし
3	ドラグーンマイト (シングル・レイラ)	1,736,100	A TKY	1CALL 連なし
4	ドラグーンマイト (チームファイト)	1,218,400	DDD	1CALL 連なし
5	セガラリーチャンピオンシップ (初級)	2'42"72	熊襲	1C完走 MT
6	アウトフォクシーズ (ベッティー・ドゥ)	13,889,000	RYO	1CALL 連なし
7				
8				
9				
10				

ゲームピアチャンス国分店 ☆=1(11)

鹿児島県国分市中央3−12−37 ☎(0995)47−3457

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (Bf−109)	850,000	A97	2−1 連無
2	ストライカーズ1945 (SPIT−FIRE)	667,200	ちーママS牧闘	1−8 連無
3	ストライカーズ1945 (P−51)	651,200	K池さん妊娠おめでとう	1−8 連無
4	ストライカーズ1945 (ZERO)	569,200	H田さん出産おめでとう	1−7 連無
5	ストリートファイターZERO (サガット)	1,115,900	T. N	ALL
6	ストリートファイターZERO (リュウ)	1,087,500	T. NT	ALL
7	ワールドヒーローズパーフェクト (呂布奉先)	11,123,600	私ならこんなものWSP	ALL
8	パズルボブル	15,419,840	Y. レフォメーションゲーマー	24ステージ
9				
10				

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

マーヴル・スーパーヒーローズ 予約受け付け中！
天外魔境真伝 激安価格で販売！

カプコン



マーヴル・スーパーヒーローズ	予約受付中
ストリートファイターZERO	特価
ストZERO（ロム）	特価
ヴァンパイアハンター	特価
ヴァンパイアハンター（ロム）	特価
サイバーボッツ	特価
サイバーボッツ（ロム）	特価
ストリートファイター ザ・ムービー	特価
X-MEN	特価
X-MEN（ロム）	特価
パワードギア（ロム）	特価
スーパーマッスルボマー（ロム）	特価
ヴァンパイア（ロム）	特価
エイリアンVSプレデター（ロム）	特価
スーパーストⅡX（ロム）	特価
ダンジョンズ&ドラゴンズ（ロム）	特価
スーパーストⅡ（ロム）	4,000
CPシステムマザー	特価
ウィロー	50,000
U.S.ネイビー	15,000
ザキングオブドラゴンズ	12,000
天地を喰らうⅡ	16,000
キャディラックス	28,000
マジックソード	18,000
戦場の狼Ⅱ	18,000
マッスルボマー	8,000
バース	20,000
ナイツオブザラウンド	12,000
ロストワールド（P付）	120,000
戦場の狼	9,000
マッドギア	5,000
1942	8,000
1943	12,000
ブラックドラゴン	20,000
エグゼドエグゼス	35,000
アレスの翼	20,000
ストⅡダッシュ	8,000
ぷにっきぃず	10,000

NEO GEO業務用

MV-1FZ（NEO GEOマザー）	特価
MV-1（NEO-GEOマザー）	特価



龍虎の拳3	予約受付中
ステークスウィナー	特価
パルスター	特価
天外魔境真伝	特価
ザ・キングオブファイターズ'95	特価
風雲黙示録	特価
餓狼伝説3	特価
ダブルドラゴン	特価
ギャラクシーファイト	5,000
クイズキングオブファイターズ	4,000
真サムライスピリッツ	5,000
ザ・キングオブファイターズ'94	10,000
ファイトフィーバー	16,000
痛快GAN GAN行進曲	5,000
ソニックウィングス2	7,000
ぐるりん	3,000
雀神伝説	18,000
トップハンター	12,000
パワースパイク2	4,000
オペレーションラグナロク	12,000
ワールドヒーローズ2JET	3,000
Fヒストリーダイナマイト	3,000
龍虎の拳2	3,000
ワールドヒーローズ2	3,000
餓狼伝説スペシャル	3,000
得点王	3,000
得点王2	5,000
得点王3	特価
餓狼伝説	2,000
ビューポイント	15,000
龍虎の拳	2,000
ワールドヒーローズ	2,000
アンドロデュノス	3,000
キングオブザモンスターズ2	2,000
ニンジャコマンドー	5,000
ベースボールスターズ2	2,000
ラストリゾート	7,000
ミューティションネイション	2,000
サッカーブロール	2,000
フットボールフレンジー	3,000
餓狼伝説	2,000
スラッシュラリー	4,000
ロボアーミー	3,000
8マン	3,000
2020年スーパーベースボール	4,000
戦国伝承	3,000
ゴーストパイロット	5,000
みなさんのおかげさまです	8,000
リーグボーリング	7,000
サイバーリップ	5,000
ザ・スーパースパイ	4,000
ライディングヒーロー	5,000
トッププレイヤーズゴルフ	5,000
マジシャンロード	5,000
NAM-1975	5,000
フライングパワーディスク	8,000
ASOⅡ	5,000
ラギ	5,000
ジョイジョイキッド	5,000

ナムコ

鉄拳2	新発売
鉄拳	特価
アウトフォクシーズ	特価
マッハブレイカーズ	特価
ニューマンアスレチック	15,000
グレートスラッガーズ	2,000
コズモギャングザパズル	3,000
コズモギャングザビデオ	15,000
ワルキューレの伝説	68,000
フェリオス	68,000
オーダイン	35,000
バーニングフォース	28,000
ドラゴンセイバー	28,000
ローリングサンダー2	15,000
メルヘンメイズ	40,000
ドラゴンスピリット	45,000
妖怪道中記	25,000
ピストル大名の冒険	10,000
パックマニア	32,000
ワールドコート	7,000
イシターの復活	170,000
ローリングサンダー	45,000
パックランド	40,000
メトロクロス	40,000
リブルラブル	35,000
モトス	50,000
ディグダグⅡ	38,000
ディグダグ	28,000
ギャラガ	18,000
ラリーX	50,000

セガ

バーチャファイター（基板一式）	格安
バーチャファイター（筐体）	格安
バーチャファイター2（基板一式）	特価
バーチャファイター2（筐体）	特価
ぷよぷよ	特価
ぷよぷよ通	特価
水滸演武（ロム）	10,000
バーチャファイターリミックス（ロム）	15,000
ゴールデンアックスザデュエル	50,000
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	5,000
サンダーフォースAC	15,000
ダークエッジ	35,000
ザ・Jリーグ1994	20,000
コットン	15,000
エイリアンストーム	8,000
カウンターラン	15,000
フリーキック	1,000
ザクソン	25,000
青春スキャンダル	25,000
M.V.P.	2,000
登龍門	28,000
ごんべえのあいむそーりー	35,000

コナミ

ツインビーヤッホー！	特価
極上パロディウス！	特価
究極戦隊ダダンダーン	特価
対戦ぱずるだま	特価
XEXEX	28,000
魔獣の王国	68,000
餓流禍	23,000
X-MEN	38,000
パロディウスだ！	12,000
トライゴン	17,000
沙羅曼蛇	38,000
サンダークロス	23,000
グラディウスⅡ	35,000
マーシャルチャンピオン	9,000
クライムファイターズ	10,000
スーパー魂斗羅	35,000
エスケープキッズ	13,000
グリーンベレー	8,000
特殊部隊ジャッカル	18,000
グラディウス（ロム）	78,000
魂斗羅	10,000
パンクショット	5,000
プレミアサッカー	5,000
新入社員とおる君	10,000
ブーヤン	20,000
Mr.五右衛門	8,000
リングの王者	3,000
スーパーコブラ	35,000
スーパーバスケットボール	3,000
タイムパイロット'84	28,000
メインスタジアム	2,000
スクランブル	50,000
スクランブル（海外）	15,000

タイトー

ダライアス外伝	特価
バブルシンフォニー	特価
エレベーターアクションリターンズ	130,000
プリルラ	120,000
メタルブラック	60,000
ガンフロンティア	55,000
ドンドコドン	10,000
ラスタンサーガ	17,000
キャメルトライ（P付）	25,000
サンダーフォックス	20,000
スーパーマン	12,000
メイズオブフロット	8,000
マージャンクエスト	15,000
ツインイーグル	10,000
バイオレンスファイト	15,000
大王	25,000
リングファイター	3,000
地獄めぐり	8,000
龍神	10,000
奇々怪界	12,000
インセクターX	5,000
Dr.トッペル探検隊	5,000
ファイティングホーク	4,000
バラメデス	3,000
タイガーヘリ	7,000
ピット&ラン	5,000
黄金の城	35,000
デッドコネクション	8,000
ファイナルブロー	7,000
ハットトリックヒーロー	7,000
ハットトリックヒーロー'93	8,000
ハレーズコメット	10,000
ニンジャキッズ	8,000
カダッシュ	10,000
スラップショット	15,000

データイースト

空手道	15,000
ミッドナイトレジスタンス（P無）	5,000
迷宮ハンターG	20,000
ウエスタンエクスプレス	20,000
キャプテンシルバー	20,000
スタジアムヒーロー	1,000
コブラコマンド	5,000
ファンキージェット	8,000
魔境戦士	6,000
カルノフ	12,000
ロボコップ	8,000
ダークシール	12,000
空牙	15,000

アトラス

首領蜂	特価
豪血寺一族	7,000
豪血寺一族2	20,000

ビスコ

ガルメデス	4,000
キース&ルーシー	10,000
連珠貴族	30,000

アイレム

メジャータイトル	7,000
メジャータイトル2	15,000
ジオストーム	25,000
サンダーブラスター	12,000
ガンフォース	8,000

18インチハンドメイドモニター



新品￥68,000　中古￥46,000

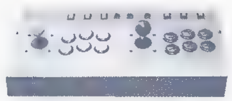
コントローラー(1P)（8ボタンタイプ）／電源・ハーネス　付￥98,000
ストⅡタイプ　￥70,000
別売コントローラー(重り付)　￥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

シグマ電子



AV-5000　￥26,000

KIC



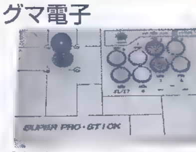
PANACUSTOM　￥34,000

ハッピー商会



VEGA-9000DX　￥53,000

シグマ電子



Σ-8000　￥15,800

KIC



PANA TWIN　￥38,000

麻雀パネル



どのコントロールBOXにも取付可　￥7,000

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE
毎月15・30日発売

巻頭3大新作情報

ソウルエッジ（ナムコ）
ゲームシステムを解剖！

マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン）
キャラ別コマンド技先取り

VIRTUAL ON（セガ）
残る4機のVRは…？

大特集 '95AMショーアンケート結果発表

攻略 ●バーチャファイター2.1（セガ）●パルスター（エイコム）●ファンキーヘッドボクサーズ（セガ）●ドラグーンマイト（コナミ）●ソニックウイングス3（ビデオシステム）●レイブレーサー（ナムコ）ほか

大攻略

鉄拳2（ナムコ）
あの中ボスが使える！

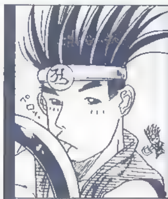
スカイターゲット（セガ）
機体損傷回避セヨ

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（SNK）
チームエディットを極めろ！

連載◆狙うぞ！ハイスコア◆ゲーメストアイランド◆ストリートファイターZEROコミック◆天使万歳再び◆ゲーム虎の穴◆アーケーダーほか


スカイターゲット（セガ）

ゲーメスト次号（No.155）は 10月13日（金）発売!!
定価500円



●きっついスケジュールの中、N.Z.ヘスキーに行ってきた。予定していた４日間の滑走も無事にでき、おまけにジェットボートに乗るし、バンジージャンプもやってきた（向こうのミスでビデオが撮れず２回できた！ラッキー！）。クイーンズタウン滞在で２カ所のスキー場へ行ったんだけど、平らじゃない！でアイスバーン！絶壁の横を通ったり、そこを滑ったり！日本じゃ体験できないスキーを味わえた！雪が青いのに感動した！　（ずるずる）



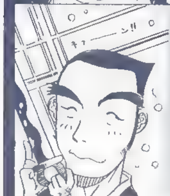
●夏に遊びすぎて、熱を出したももやんです。いやー、今年の夏は、海へ山へ遊びまくってました。海へ行っては熱を出し、山へ行っては友達に「太ったね」と言われ、なんとも楽しい夏でした。
話は変わりまして、最近は「レッスル・エンジェルス」に超燃え状態です。ブチケンとSFC版をプレイして、２人して泣いちょります。でも、「V１」は、ちょっとハズレだったなぁ…。個人的には、菊池と豊多摩を育てたかった…。　（ももやんだよ）



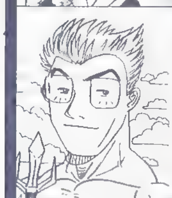
●この後記を書いているのはAMショーの直前。個人的に秋の新作で期待しているのはミッチェルのキャノンダンサーなのだが、ショーには出ないみたいで残念無念ミカハッキネン（０点）。
で、今年の夏の映画は、岡本喜八に懸けておったのだが、実に残念なことにイマ一つ消化不良な作品になっちゃっててくやしーよ。ジャズ大名のLD買って溜飲下げるかー。でも全く期待してなかったある映画が予想以上に良くてラッキーでした。（田渕健康）



●ああ、また今年も泳ぎにいけないうちに夏が終わっちまった。なんか去年も同じこと書いたよーな気がするな…。
それどころか最近は体を動かすことすらしてない。いや、別にそれほど忙しいってわけではなく、ただ単にひまさえあれば寝ているせい。いいかげんこの自堕落な生活から脱出せねば。とりあえずは仕事以外で絵でも描きますかね。
（ギィ）



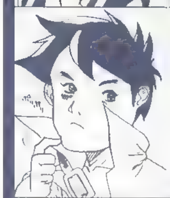
●ヘヴィメタル洗脳計画…それは、H・Mを聴かない人を好きにさせてしまうというものである。H・Mを、ただのうるさいだけの雑音と思っている人。これは全くの誤解である。たぶん、スラッシュMやデスMのイメージがあるからかもしれない。辺りにこういう友達がいたら、北欧の白夜を思わせるTNTなんかから聴かせてあげるといい。イングヴェイの様式美とかもね。メタルじゃないけど、バレイシアのガイアは最高の楽曲だ！（K−TAN）



●柏の友達とカラオケに行って以来ファイヤーボンバーにハマった。アニメ一度も見たことねぇのに…。その柏にジャンキーって行きつけの店があるんだけど、新作の入りが悪くて皆困ってます。ナムコさんお願いしますね。
８／30発売号のパパ&Rの紹介写真は、使用コマンド公開前なので撮影がツラかった（特にRの超必）。商業誌の難しいところだね――。　（実は元店員のハマー）



●対戦格闘ゲームについての個人的意見だけど、使用できるキャラ数が多いものは対戦のバランスがとれていないことが多い。キャラ数が多ければバランスをとるのが難しいのは当然だけど…。ひょっとしたら最近はバランスとかよりも、キャラの魅力とかゲームの世界観とかを重要視する人が増えてきたのかもしれない。それが時代の流れだとしたらちょっとコワイ気もする。まあ、遊べるゲームがたまに出るうちはまだマシか。　（謎のやっちゃん）



●経緯はともかく、新日本VSUインターの東京ドーム大会が決定した。KOF'95みたいに３人ずつチョイスできるのであれば、新日本は武藤・橋本・蝶野、Uインターは高田・佐野・田村あたりか。安生・宮戸も新日本に対していろいろあるだろうから、この２人もいいかも。なーんてゲームっぽい考え方はともかく、個人的には武藤VS三沢（全日本）が観たい。これは、リュウVSテリーのように、実現不可能なのだろうか？　（むねたつ）



●４年ほど前、ボウリングをしたら薬指の爪がバリバリに割れてボールの穴が血だらけになった。それ以来、ずっとご無沙汰だったボウリングに行ってきた。ボウリングなんて生まれて５回目。助言に忠実に（?）従い、自己最高スコアを出せて、なんだかハマリそうな予感。同日、初めて自分の運転で高速道路を走った。雨降る明け方、スーパーナビが一言、「スコア100超えたんだから100km出そうよ」。いや〜ん、こわいよぉ〜ぉ!!　（AKKO）

OPINION 論

格闘ゲーム攻略法の読み方

石井ぜんじ

今回は、対戦格闘ゲームにおける、攻略法の意味を考えていってみよう。

まずゲーメストで対戦格闘ゲームの攻略をするとき、最初に考えるのは、そのキャラクターの基本戦法、戦いの方針がどこにあるかである。これがわからないとき、プレイヤーはそのキャラクターをやっていても、どうにもしっくりこない。勝てないのはもちろん、どう攻めたらいいかわからなければ面白くないはずである。

そこで、まず一番わかりやすく、効果的な戦法から掲載していくことになる。ほかにも、いくらでも細かい技や、駆け引きを紹介したくても、自分の、そして他キャラの基本的かつ強力な技を知らなければ、まず戦い自体が始まらない。限られた誌面なので、まず優先順位の高いものから紹介していくことになる。

だが、それの何を誤解したのか、ハメを推奨していると勘違いする人々がいる。純粋な意味でのハメ技とは、来るのがわかっていてもかわせない技だと思う。そういう攻撃は、今の時代あまりない。

それぞれのキャラの効果的な戦法とは、単純な場合もあるし、複雑で修練を要するものもある。どちらも、有効な戦法なら、ゲーメストは推奨していく。使える戦法を載せないのは不備だからだ。

しかし、ほとんどの場合、対戦では相手の行動が読めていれば対策があるのである。一定のレベルより上の戦いであれば、細かい技の使い方や、いかに相手の裏をかくかが重要になってくる。

そのレベルの戦いになると、重要なポイントが変わってくる。相手の基本戦法の技のつなぎ方や、どこに隙があるかや、自分の基本戦法に持ち込むために何に注意したらいいかがポイントになる。基本より、応用が重要になり、真の面白さがわかってくるのである。

ゲーメストでも、さりげなく基本戦法の中の小さな穴や、微妙な通好みの技についても触れているはず。しかし、まず単純かつ強力な攻めの方法と意味を理解しないと始まらないので、そこにスペースをくわれてしまう。

ゲーメストでは、基本戦法は当然のものとして、それ以上の高度な技の駆け引きにプレイヤーが早く到達してくれたらと思っている。基本戦法を、無理に使わないのはベストを尽くしているとは言い難い。ベストを尽くしたうえで面白いゲームでなければ、結局のところ多くの人間には受け入れられず、一部の人間だけ楽しめるものになってしまうだろう。それこそ、対戦ゲームの寿命を縮めてしまうと思っている。（ぜんじ）

表紙の裏をとれ

カズヤ君ですが分かりづらいですよね。困ったもんだ。

最近は、ヴァンパイアのキーホルダーに色をつけて、モデラーの血をたぎらせています。いいっすよ、あれ。

なんか私のニセモンが、いるとかいないとか話を聞いたんですが、ンなこたぁどーでもいい。私、絵葉書創りまして、欲しい方は葉書ください。私の金で出すんであんま出せませんけど…。　藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

ども、元伊勢原高校の暴れん坊将軍マウントにたです。さて、今日よい子の皆に、イカすお知らせだ。来たる10月７日放送のゲーマーズナイトでは、何とカプコンの開発者をゲストにおまねきし、アズナブールな話題を展開する予定！何しろストⅡシリーズ、ヴァンパイアシリーズを手がけた人の、生の美声が聴けるのは銀河中探しても『ゲマナイ』だけ！しんぼタマラん。お友達にも教えてあげよう♡

GAMEST　10月30日号

■平成７年10月30日発行　第10巻20号通巻154号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN
KAL MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　びぐ
田渕健康　立衆多ACE DS I　珈琲FREAK！
がっちん　Scho小杉　アディオスToshi　GED
K−TAN TEZU DAN　ハマー　T.S　GYU　MVP
やっちゃん　M.I　伊勢猫　SHO
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　霜田和人　野口　晶　内山厚子　杉田哲郎
辻本圭介　二田祐樹　入沢英明　森川哲雄　峯山　健
木村　学　渡辺彰規　水島摩美　吉田幸子　松田史征
◆協力スタッフ
斉藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

STRIKERS 1945

月面ステージ、ボス選択方法公開 2周目究極攻略

7面のボス、中ボスを選ぶ方法と2周目のアメリカ・ロシアステージを攻略。1周目でつまっている人も、2周目で泣いている人も注目だ！

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡
&
石井せんじ

●月面ステージの中ボス選択方法

中ボスの出現するプール（キャニーの捕獲生命体貯蔵プール）が画面内に入ったとき、自機の位置を「横：下図参照・数ドットの誤差があってもOK　縦：画面の一番下」に合わせる。

●月面ステージのボス選択方法

ボスの格納された巨大シャッターが開く前に、中ボス時と同様の位置に合わせておく。



7面のランダムボスは選べた！

前号にひき続いてのスクープ。誰もがありそうだと思っていた!?7面（月面ステージ）の中ボス、ボスの選択方法を紹介しよう。

方法は簡単。中ボスとボスで出現する前に、自機を画面の一番下で、横座標を図の得点の位置に合わせればいいのだ。どちらも、ショットを撃って位置を調整するのがやりやすい。

中ボスの場合は、捕獲生命体貯蔵プールが画面内に入ったら、ボスの場合は巨大シャッターが開く前に合わせるといい。

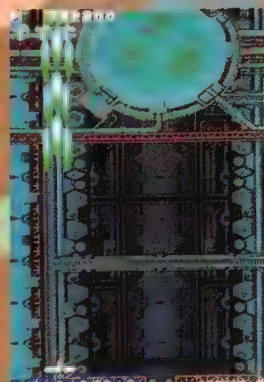
この直前に、正面に高速弾を撃ってくるザコが出現するので、できるだけ早く倒したほうがやりやすいだろう。

ちなみに、1問目で楽なのは、土隅→バラス（3つに変化するボス）だと思う。点数を考えるなら、FBI合体捜査官O・D・A&グレイ（2人いる中ボス）→マッチャ（2段階のメカキャラ）が高い。

2問目の場合は、FBI→タネガシマの組み合わせが一番楽（メッサーシュミットだから？）かも。



出た出た、グレイとFBI。ラブリ〜ン♡

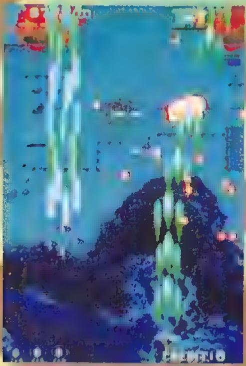


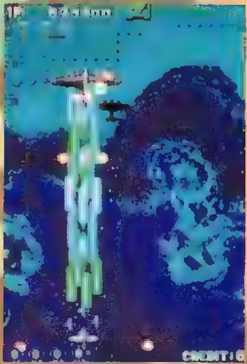
こんな感じで、位置を合わせておこう。

今回は1〜4面の中で、特に難しいと思われるアメリカステージ、ロシアステージの2周目攻略をしよう。
　前号同様、メッサーシュミットのみの攻略。だが、他キャラでも充分参考になると思う。細かいパターンは違っても、基本のよけ方、方針は似た部分が多いだろう。
　進み方のペースがやや遅いが、2周目はくわしく紹介しなければ意味がないし、パターンを煮つめるのにやはり時間がかかるため。今は、2周目7面までつまっているので、なんとか1カ月以内にはクリアしたいのだが…では、さっそく行ってみよう。

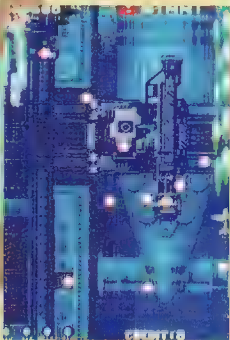
ロシアステージ

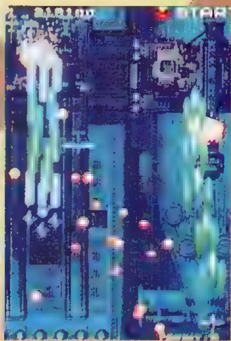
　スタート直後のザコと戦車のラッシュは、普通に撃ってもいい。だが撃ち返し弾が相当厳しいので、戦車のみ壊していったほうが数段楽。
　その後の大型機は、自機を右側に移動させて撃つのが楽。右側に戦車3台が出現するからだ。
　ボムを回収したら、クライマックスの装甲車2台との戦いだ。ため撃ちのタイミングさえ合わせれば、完全にパターン化してノーボムで進める。ぜひ覚えよう。このパターンは、他機種でも応用できる。
　飛行船との対決は、ザコが混じるのが最大の問題。比較的楽なはずの第1、第2砲台でもやられる可能性は十分にある。その場の状況判断を早めにして、どちらに切り返したら安全か考えよう。もちろん、ザコは近くに来てから撃ってはいけない。
　第3砲台は、絶対ボムなしではダメそうに見えるが、実は切り返せる。ただし慣れが必要で、ザコが重なりやすいのでボムなしはやはり難しい。第4砲台もボムを使おう。
　ボム戦は、ノーボムパターンはあるが運が悪いと逃げられない。1ボムパターンのほうが安定している。
　第2形態では、2つの羽根を壊さないのがポイント。白弾を撃っているときに効率よくため撃ちが当たっていれば、ボムなしで大丈夫。


　すると、ザコラッシュと、左右に2台ずつ4台の戦車が出現。左はため撃ちが当たってくれるので、右の2台の戦車のみ撃つ。よけいなザコを撃たないためのパターン。

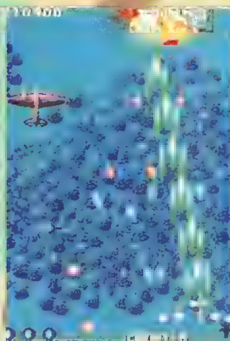

　右側の中型機を壊したら、弾の間をぬって左の中型機の下に行く。そしてため撃ちを当てる。


　上へ上がるときに、右の装甲車の弾を一回かわしたらすぐ下へ降りる。装甲車はもう弾を撃たない。右上の中型機の下へ。弾の間にさっと入る。

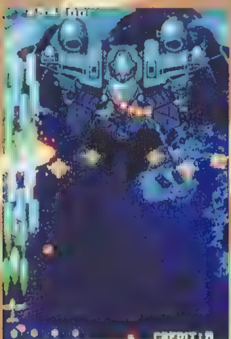

　弾よけをする必要はない。一定スピードで動くだけ。右端に行きついたら、今度は上へ上がる。これも一定速度。


　一定のスローな速度で、レバーをコンコンたたきながら右へゆっくり動いていく。撃ち返し弾の恐れがあるため、弾は撃たない。

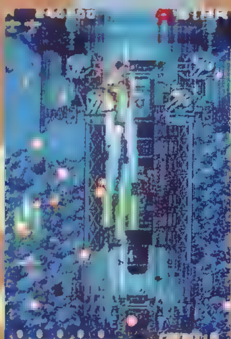

　ボムを回収しつつ左に出現する装甲車へ、ため撃ちを解放する、その後、2回目の高速弾をかわしたら少しずつ右へチョンチョンと動いていく。


　その後、右から3台の戦車が出現。逃がさず撃つ。


　大型機の下に入りこみ、少し右寄りにため撃ちを解放する。自機は右の中型機の下に入って撃ちつつよける。弾が多いが、よく見ていれば大丈夫。

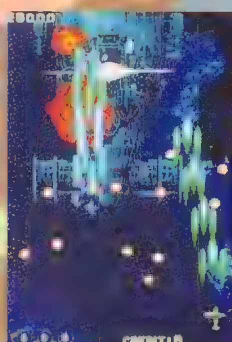

　左端の2つに当たるようにため撃ちを当てる、撃ち返しは2－WAYだから、正面にいれば当たらない。この後、左端でかわすのだが、追いつめられやすいのでボムの用意。


　一応、ため撃ちを早めに使って、途中で切り返せればノーボムも可能。だが、一個でもボムがあったら使おう。


　切り返し成功の瞬間。連なった弾に切れ目ができる。ザコが切り返すタイミングに重なったら迷わずボム。


　連なってくる追っかけ弾は、途中で5－WAY＆3－WAYが混ざる。最初の3－WAYのまん中の弾が自機をサーチするので、角度がずれて切り返す隙間ができる。


　正面の弾は真下に撃つので、少しずらしてよけるとかわしやすい。最初の2回の弾よけは、このよけ方でできるだけ中央でよけたほうが安全。


　自機を狙ってくるが、少し右か左によければ死角になる。ザコの様子を見つつ、早めに安全な方向を判断して動く。

アメリカステージ

ザコがとても多く、最も嫌なステージと感じる人も多いことだろう。だが、経験値が上がるにつれ、動き方が決まってきてやられにくくなる。大まかな動きはパターン化しよう。

ちなみに、〝流れていく〟という表現は、撃ちつつ、弾を誘導しながら一定方向にゆっくり動いていく動きをさす。この動きは、安全度が高くストライカーズでも重要だ。

さて、スタート直後のザコラッシュだが、慣れればノーボムでもOK。このザコの撃ち返し弾は1機1発なのでいける。中央の4つの砲台をドリルフォーメーションで撃ち、左の砲台はメインショットで撃つ。すると右の砲台2つだけが残るので、ザコの隙間に切り返しやすい。

だが、ボムがあれば1つ使っていってしまうのが安全策と言えるだろう。

その後は、白いザコは撃ち、青いザコは撃たないのが基本。2台の中型機は、左へため撃ちを使ったところでボムを使うのが安全策。だが、ここをしのいで右へ切り返せばノーボムで大丈夫。実は、ここは撃ち返しがからまないのでほぼパターン化してよけられる。

この後のボムを出す大型機もそうだが、左右にチョコチョコよけるのではなく、基本的に少しずつ、横へ方向に流れていく動きが安全。

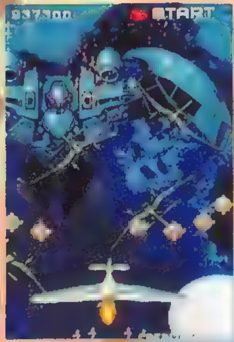
ボス第1形態は、ボムを使うのが安全。第2形態は、中央でかわすパターンが、ザコに影響されにくく、安定している。高速弾は、どまん中でビビらず見切る、チョンと微調整するだけでいい。



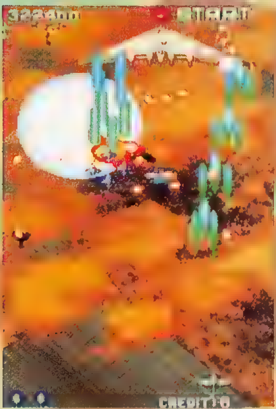
まずザコを少し撃ったあと、右側へ移動。ここから、左へ動きながら弾を誘導していく。途中で、8つの砲台の中央がやや右寄りの砲台に当たるように、ためを解放する。



ボスは白い高速弾を出すときに右側で止まる。ここにため撃ちを合わせる。羽根は右側のみ破壊する。高速弾は左右によけるのではなく、一方向にかわしていったほうが楽。



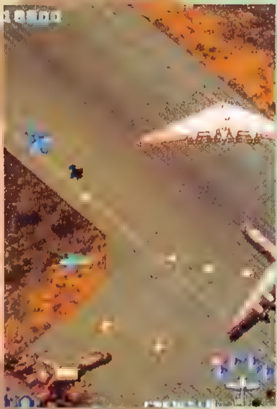
もう1つの方法は、中央でメインショットでできるだけダメージを与えたあと、ボムで機雷を一掃する。その後、メインショットでボスを一段階だけ破壊。これで2回目の機雷はこないので、自爆待ち。



左でかわしているときに、右端のザコがほぼ真横に弾を撃ってくる。これに特に注意。この弾をかわしたら、それを合図に右へ強引に切り返す。



中型機が画面の左半分に行ったら、ためを解放。白い宙返りザコは撃ち返さないので撃ちつつ弾をよける。使うなら、ため解放後にボンバー。



青いザコは3－WAYで撃ち返す。撃ちやめてため、弾を撃たずによける。そのうち中型機が右から出てくるので、右に行き、左へ流れていく。



画面左端へ行ったら、撃ち止めて上へ上がる。この頃、ザコが途切れるので、下へ切り返す。切り返すときは、右端に残った砲台の弾に注意。ボムがあるときは使ったほうが安全。



ためを解放すると同時に、左端の2つの砲台をメインショットで狙って撃つ。できるだけ粘って撃って、左へ流れていく。



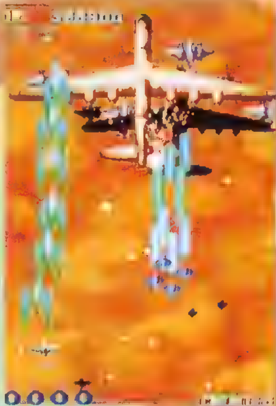
右にためを解放し、左の羽根をショットで狙う。2回めの高速弾は、ちょうど右の羽根が壊れるのでこない。3回めの高速弾でボムを使う。1周目にも使えるパターン。



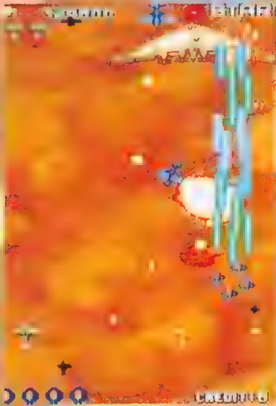
どまん中にためを解放。自機も中央に合わせ、高速弾は気合で微調整する。ザコが出てきても、ど真ん中のフォーメーションは当たらないので撃ち返さない。



ボス第1段階は、ボスの動く方向と逆方向へ動く。画面端に行きついたら、上へ少しずつ上がる。ボムを使うのが安全策。



ボムを出す中型機は、ため撃ちをまず使う。その後、右寄りから少しずつ左へ流れながら撃てばかわしやすい。



右へ行かないと、左は地獄のような弾の嵐。右は比較的楽。ため撃ちを今度は右上の中型機に使う。その後、青いザコが出てきて撃ち返すので、メインショットは撃たない。

みんなもうプレイしたかな？

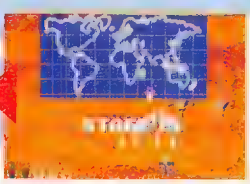
SONIC WINGS 3

さて、今回は右コースを攻略だ。ちなみにこの攻略は、基本的にドイツ2P側のスツーカ（コウフル&リヴァー卿のコンビ）を使用しているものとして話を進めているが、ちょくちょくほかの機種での攻略もフォローしているので少しは安心してもらってOK。ではさっそくGO。

ステージ2 北アフリカ砂漠

スタートした瞬間から右へ移動して、2台ある砲台を速攻で破壊。そしてすぐに中央付近にある別の2台の砲台を破壊するわけだが、移動速度の遅い機体は右側の砲台だけを壊して次に右から出現する中型機に対して撃ち込もう。

この撃ち込み時の自機の位置だが、中型機よりやや左側をキープしつつ、ごくごく自然に弾と弾の間に入ればいい。





足の遅い機体は、砲台のうち右側だけ壊して、すぐに中型機の下やや左へもぐり込む。

右コース２面は、スタートの瞬間から戦いが始まる。急いで右へ。

移動速度の速い機体なら、次の2台の砲台の両方を破壊してから中型機の下にもぐりこむ余裕がある。

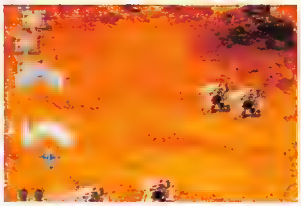


足の速い機体は砲台を両方とも破壊してから中型機へ。

この中型機を破壊するころ、画面右上からボーナスアイテム（得点UP）を出す砲台が2台出る。ちょうど中型機のいるあたりに重なるようにして出現するので、中型機に撃ち込んで破壊したら、そのまま上へ行って砲台を破壊すると同時にアイテムを高得点で回収しよう。

ソニックウィングス3の得点アイテムは、画面上方で取ると高得点（最高1万点）になるためだ。

砲台を破壊、アイテムの回収も終わったら、今度は左下に移動しよう。そこで、画面左端上方から出現する3台の戦車を壊すのだ。



右上の得点アイテム回収後、左下へ行って戦車×３を撃ってるとこ。

3台を壊したあと、少し間があってから、先ほどと同じように右上から戦車が2台現れるので、出現と同時に壊してしまおう。

そして、右上の戦車2台を壊すころに、左側から中型機が出現するので、この戦車2台を目印にして、急いで左へ移動。出現即破壊を心がけよう。このとき、左端から1台、右端からも1台、戦車が出現するが、左端のやつは中型機に撃ち込んでいればそのまま壊せる。右側のやつも、中型機を破壊してから撃ちにいけばいい。

この後巨大建築物に入っていく。

ここには得点アイテムを出す小砲台がいくつも設置してあるので、はじめから画面の一番上に張りついて出現と同時に破壊、アイテムを取ったらすぐ隣の小砲台へ移動、を繰り返して1万点を取りまくろう。

ちなみに、第一陣は3台あり、中央のやつを最初に壊せ



左から出現の中型機を撃ってるところ。ブラックウィドウや晴嵐のような自動照準武器を持っていると、勝手に撃ってくれるので楽。

機体	パワー持続時間	横速度	縦速度	ボム無敵時間	ボム威力	ボム数	最強までのP必要数
F40コルセア	380発	12	12	6.6秒	本体1/scanレーザー2/scan	2~5	3個
P61ブラックウィドウ	380発	10	10	2.1秒	192/1発	3~7	3個
零式艦上戦闘機	280発	10	12	4.7秒	本体1/scan炎3/scan	2~5	3個
晴嵐	100発	9	10	3.0秒	1/scan	3~5	2個
IL2シュトルモビク	300発	8	10	なし	長20　短6	3~7	2個
ポリカルポフI16	240発	10	10	1.8秒	2/scan	3~6	4個
Do335プファイル	330発	14	13	3.0秒	画面全体50 本体1/scan	2~4	3個
Ju87スツーカ	450発	8	9	2.1秒	約160	3~7	4個
ワールウインド	360発	11	10	なし	80	2~6	3個
ソードフィッシュ	200発	7	9	3.0秒	128/1発	2~7	1個

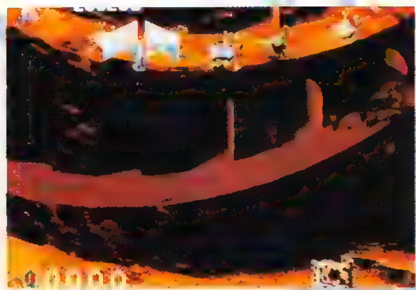
今回は右コース前半面を攻略。

担当：KAL
©VIDEO SYSTEM

完全無敵！
決めろ！徹底攻略大作戦！！

る。中央破壊→得点ゲット→左へ移動、破壊→得点ゲットときたあたりで砲台と砲台の間からザコが浮上してくる。これは知らないとぶつかってやられる危険性があるので、よ～く覚えておこう。得点を2回取ったら下に回り込みつつ、右に残された砲台を壊すのだ。

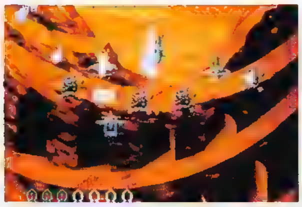
ザコは浮上しはじめた瞬間から破壊可能なので、きちんと覚えていれば動きだす前におとなしくさせられるぞ。



小砲台に重なってしまい、破壊→すぐ1万点だ。

この小砲台＋ザコの組み合わせはもう1回くる。

2回目は砲台×4、ザコ×3で、はじめに中央部の2つ、次に左右どちらか1つで計3つ、1万点ボーナスを取れる。しかし、無理をしないでしっかりザコを倒すようにしよう。



2回目はザコが3機。逃がすとうるさく飛び回るので、きちんと破壊する。

背景が開けた土地（砂漠）にかわりはじめると、このステージ最後の攻撃が始まる。先ほどの砲台の焼け跡に注目し、これが画面から消えると同時に、画面左上から中型機、すぐに右からも中型機が出るので、あらかじめ、左端にくっついて待ち構えていよう。

中型機が出たら、中型機のやや右側に撃ち込みつつ、動きを合わせて画面中央へ向かって移動していく。

すると、右からの中型機の



まずは左のやつから。やや右側に撃ち込みつつ動きを合わせて中央部へ。

直後に、画面上部から右→左の順番でザコ編隊が出現する。これは、説明どおりに少しずつ中央部へ移動していけば自然と撃てるので何ら問題なし。

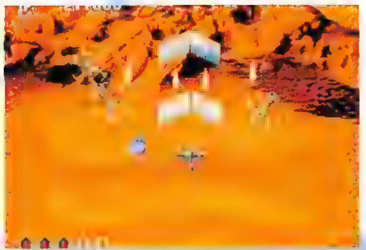
左の中型機と上からのザコ編隊×2を倒したら、落ち着いて右の中型機を破壊しよう。



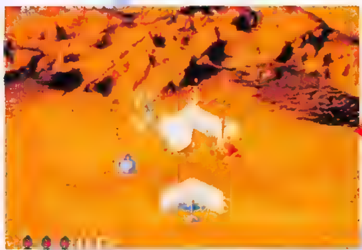
上からザコ編隊が2回飛来するが、このようにして撃っていればすべて破壊可能。

その後すぐに別のザコが横一列に並んで出現するので、中央部やや上より、ちょうど画面の中心あたりで弾を撃っていよう。

正面の1機を破壊したら、すす～っと真下へ下がりながら攻撃。すると、左右にいる残り4機は自機の元いた場所に飛んでいくので、楽々壊せるのだ。



はじめ中央あたりで攻撃。正面のやつを倒したら真下へ移動。



すると、左右のザコがやられたら来てくれる。

ステージ2ボス パジール3

このステージのボスは巨大な移動要塞。

出現時、下に降りてくる途中までは攻撃してこないので、この間に中央奥のコアへ撃ち込もう。スツーカや晴嵐のように近づいてもあまり撃ち込み効率のかわらない機体の場合は下で、そのほかの近づいて撃ったほうが強い機体の場合は、写真を参考にあまり強気にならないで撃ち込もう。



スツーカや、サブウェポンがレーザーの晴嵐などは下のほうから撃っていればいい。



近づいたほうがサブウェポンなどを連射できて強い機体は、ボスの全体が見えるようになる頃には逃げられるようにしておく。

さて、ボスが弾を出しはじめたら、正面から左右に少しずれて砲台を壊そう。

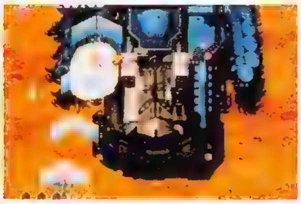


2つ付いている小砲台を、まずは壊そう。

このとき、ボスが小さな弾をバラまいてくるが、正面から少し左にずれれば当たらない。冷静になって動こう。

ボス本体の左右にくっついているパーツが開いて変形すると、ボスの攻撃パターンが少し変わる。正面への黄色いデカ弾→小さい弾、という順番の攻撃は同じなのだが、パーツが開く前は5WAYで正面ちょいズレでOKだったのが、本格的な戦闘に入ってからは狙って撃ってくるようになるので、左か右に大きく動いてよけたほうがよくなる。

このモードに変わってからは、まずはパーツを壊すことになるので、どのみち自機は左右どちらかの腕（パーツ）の正面に位置させ、狙い弾がきたら大きく動いてその外側へ逃げるようにするといい。サブウェポンがホーミング



腕の正面に位置し、弾がきたら外側、この写真ならより左側へ大きくよける。

弾や自動照準系の自機なら、同時に反対側のパーツも攻撃してくれるが、半面、正面のパーツを壊すのに時間がかかるのであまり楽ではない。

左右のパーツは第4段階まで



反対側も撃ってくれるのはいいんだけど…、

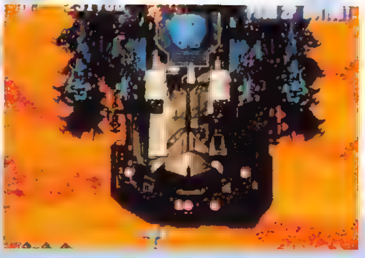


このように、避けながら攻撃できるのは便利なんだけどね。

であり、それぞれ違った攻撃をしてくる。しかし、これまでと全く同じように、正面で撃ってて弾がきたら外側へ大きく避ける、で大丈夫だ。スツーカを使用していれば、各パーツをすべて破壊し終わったら、あとは正面でコアに撃ち込めばいいだけ。弾がきたら少しだけ左右にずれて弾と弾の間に入ろう。

コアから飛んでくる狙い弾は、2WAY→ほとんど同時に2WAY+3WAY→少し間があって4WAY…の繰り返しで、これに黄色いデカ弾が加わる。一見凄そうだが、正面でちょいズレで入れる隙間は必ずある。落ち着いていこう。

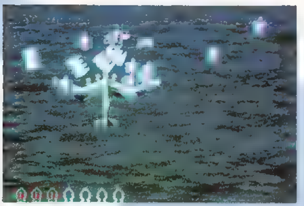
ただ、2ボスにしては強い敵なので、パーツを壊すまではボンバーを使ってもいいかな。



こんな感じでスキ間に入れるんだけどね。

ステージ3 右 ボーナスステージ

中型機に弾を当てるとPを出すので、撃ち込んでたっぷり出させては回収、を繰り返して稼ごう。中型機は、翼くらいならかすっても平気なので、強気にいけば結構取りまくりで気持ちいい。

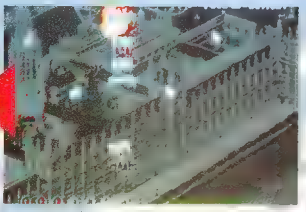


しかしこんな所でやられるとバカみたいなのでほどほどに。

ステージ4 右 ロンドン

左コース5面のロンドンと基本的な内容は同じなのだが、ミサイルの飛んでくる位置(順番)、ロケットの攻撃方法などが違う。

スタートしたら中央より少し左側で撃っていれば、ミサイル群を破壊してPを出せる。そしてそのまま上から現れるロケットに対して撃ち込んでいこう。



スタート位置からちょっとだけ右にズレるとピッタシ。



続けて出るロケットについていきつつ攻撃。

その後、左上の浮遊機雷×3を合図に、右→左→右の順番でミサイルが飛来してくる。そして一瞬間が空き、また左→右とミサイル。

この辺は画面一番下の中央ライン付近にいれば、少し左右に動くだけですべて落とせる、というのを覚えておこう。この、「一瞬間が空くミサイル、左→右」がきたら、左端へ行って次のミサイルに備えよう。

次は左端→真ん中→右端の順で飛来する。そして機雷×3を目印にして、左右からのミサイルをすべて撃つべく中央下で待っていよう。特に最後の「機雷×3→ミサイル」は忘れやすいので注意だ。

このあと少しの間、何も出てこないが、左端で待っていよう。

そして黒いロケット、V1が左→左、中央、右の順で出るので、出現と同時に叩いていこう。



左端を撃ったら右へツツーっときて中央からくるやつを撃ち…、



次にはじからくるやつを撃つ。この後の機雷×3→左右からミサイルに注意だ。



少し間があったら急いで左に行き…左→左。



中央、右だ。このままここで撃っていよう。

右まできたら、そのまま上から出るロケットに対して撃ち込みつつ、直後に右→中央→左と3機現れるV1を優先的に破壊していく。V1はすぐ逃げてしまうからだ。ロケットからの攻撃は幅の広い3WAYなので見てから十分よけられる。



自動照準武器があると、こういう場面は非常に楽。

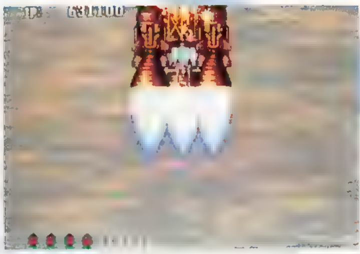
その後、機雷×3の直後に右、左→左、右の順でV1が出現するが、足の速い機体でないと全く撃てないので、遅い自機を使っている場合はさっさと左に行って待ち、右の1機は無視してしまおう。

ステージ4ボス V3

ほとんど左コース5面に出てくるV3と同じ。
はじめは画面中央の一番下で待ち、動かずにそこから攻撃していよう。


はじめの攻撃は、真正面にいればやられない。レベル表示のEとLの間だ。

近づいて撃ち込みたい機体は、写真を参考にして逃げのタイミングをつかんでほしい。


撃ち込みはこれくらいが限界。このへんから下がってしまおう。

晴嵐は真正面に入るとレーザー1本しか当たらないので、これも写真を参考に、少し横にズレて、レーザーが3本以上当たるようにしよう。

長い敵に有効なポリカルポフ（イルカ）の溜め撃ちだが、ボスが下にくるまでは大して有効ではないので、はじめは普通に撃ち込もう。

第2形態になって左右のパーツを切り離すと、本体から黄色いデカ弾がたくさん飛んでくるようになるが、これも、ボスの正面にいるようにすれば当たらないぞ。

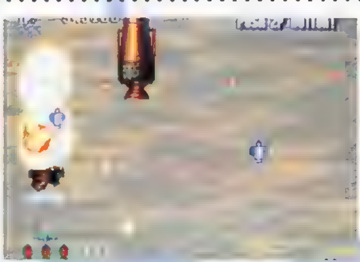

凄い弾量に見えるかもしれないが、見えてから左か右のどちらかにずれるだけで回避可能。

ダメージを与えて第3形態になると、小さな弾をバラまいてくる。しかしこれは、見えてから左右どちらかにずれれば平気だぞ。

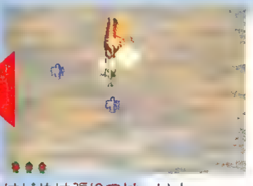
遅ければ第3形態と戦闘中に、壊すのが早ければ第4形態と戦闘中に右上から切り離されたパーツが降りてくる。スツーカならサブウェポンを2発、イルカなら溜め撃ちの最高段階（3本）1発で破壊可能だ。なるべく早く壊したほうがいいが、攻撃力の低い機体は本体への攻撃を優先して、パーツは画面下へ消えていくときにサイドアタックで壊せばいい。

第4形態の小さい弾バラまきは、同じく真正面にいれば当たらない。

第5形態の攻撃だけは、正面で撃って、弾がきたら少し左か右によけて、という感じでやりすごしたほうがいい。


この時点ではまだ左のパーツが残っているはず。パーツ優先でいこう。

先端だけの最終形態になったら、はじめは張りついて撃ち込もう。そして高速で降ってくる破壊不能弾の数を数え、4発目（3発目が左側に2個まとまって出るので目印になる）が見えたら下へ下がろう。


はじめは張りつけ〜い！


4発目から逃げろ〜い。

はっきりいって撃ち込めない機体、または攻撃力の低い機体、まおまおやキートン、ねこやイルカなどの機体は、ここで素直にボンバーを使おう。まおまおやイルカは張りついて撃ち込んでいるときに使い、ねこなどは逃げてから使おう。

さて、今回はここまで。たった2ステージしか攻略できなかったけど、かなり細かく説明したつもり。「親切攻略」をやってみようと思ったんだけど、どうだっただろうか？


まおまおボンバーは、ちゃんとBボタンを押したままにして光球をめりこませるように。

○パワーの持続について

このゲームは、ほかのシューティングゲームには見られない「パワーダウン」という要素がある。

パワーUPが最強状態になっても、ボタン押しっ放しでムダ弾を撃ちまくっていると、あっという間に弱くなってしまう。まぁ、弱くなるといっても一段階下がるだけで、最弱装備まで落ちるわけではない。

ところが、機体によっては最強状態と最強の1歩手前状態では攻撃の"質"がだいぶ異なるものがある。

チャイカ&プーシカの機体は、最強状態だと巨大な塔状のサブウェポンを飛ばし、ザコなどを相手にしている限り絶大な強さを発揮する。半面、ボス戦では撃ち込めず（塔が片方はずれてしまい、弾もれ状態で連射できない）、最強前の通常面ではつらすぎる装備のほうが役に立つ。最強前の装備だとサブウェポンが1発しか出ないので弾もれを起こさず、超撃ち込めるからだ。

またスツーカのサブウェポンは、最強状態だと威力の高い魚雷を発射するが、大きなボスやロンドン面のミサイル、ロケットラッシュのような所では最強前の貫通するサブウェポンのほうが役に立つ。

これらの機体は、パワーの段階をうまくコントロールできればかなり楽な展開になるとは思うが、単純に弱くなってしまう機体もある。

パワーが落ちると泣けてくるのは、まおまお、エレン&シンシアの機体だ。特にエレン&シンシア機は、最強か最弱かのどちらかしかないので落差が激しい。まおまおは、サブウェポンのレーザーをうまく当てていかないとつらいので、頼みの綱のレーザーが4本発射から2本発射になってしまうのは大問題。しかも、まおまお機は持続が短いのでムダ弾を使えない。

要するに、このゲームをプレイするなら、なるべくムダ弾を出さないようにしよう、ということなのだ。それがダメなら、パワーが落ちても「弱くなる」のではなく、「性質が変わる」スツーカなどの機体を使うしかない。

○サイドアタック

意味：シューティングゲームの基本用語。

横から接近し、自機のショットの横の部分を当てて攻撃する方法。当然ショット幅の広いものほどやりやすく、ショット幅のないものはまずできない。



パターンナーの夜

パルスター

いろんなこと書こうとして、ちょっと詰め込んだ2ページ。次号からはもうちょっとページを多めにしたい…。

担当：ACE

このゲームは全8面、1周エンドな横シューだ。基本は30万でエクステンドで、その後、20万エブリ。死んだら復活地点に戻され再度。ところによって安地アリ。特にボーナス面や残機ボーナスはなく、稼ぐためには残機潰し。今では化石のようなゲームだ。昭和60年代に戻った気分で、パターンシューを堪能しよう。

基本的に難はないだろうが、操作でポイントがあるとすれば、それはイオ。面毎に一番いいイオの向きを覚えておいて切り替えをスムーズに行えるようになろう。よくあるのが連射しながら向きを変えようとして、ボンバーを使ってしまうこと。これだけ注意だ。

そして、このゲームは基本的に敵が堅く、撃ち負けやすい。溜め撃ちとボイジャーの重ねを効果的に使おう。ただし重ねは敵の動き次第だが、2ボスや3面後半などで、よく使うことになるだろう。

これらを頭に入れて、パターンを作っていこう。


ボイジャーの重ねがとても有効。

死ぬ要素はほぼないので、稼ぎのポイントを押さえていこう。

まず、1面は背景が壊せるということ。結構壊せる壁はあるのでいろいろ撃ってみよう。

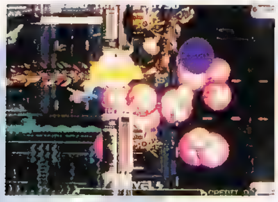
ドリス（ハッチの名前）は当然すべて吐き出させてから壊す。途中にある後ろ向きのハッチは床（天井）に張りついて連射弾を当てるようにしよう。


壁はしっかり壊していこう。

シーザー（地上にいる青い放物状の弾を吐いてくる敵）は壊せる弾を吐くので、これを撃ったのち本体を。

キキ（後半で壁を壊しながら上下から出てくるヤツ）は腕を発射させてから溜めショットで壊そう。

とりあえず、ザコはこのくらい。重要なのは中ボスだ。名前はネーブルというらしい。こいつの攻撃は、青い直角サーチレーザー、8方向炸裂弾、3ウェイ弾連射の3つをループで攻撃してくる。この中で炸裂弾を撃つときに手を前に出すのだが、ここで溜めショットを当てて腕を壊そう。これがこの面の一番のポイント。この中ボスと戦っている最中はスクロールも止まるので、上下のザコも撃ち洩らさないように、すべて撃ちつくすのだ。スクロールが再度始まったら、中ボス本体を溜めショットで沈めよう。

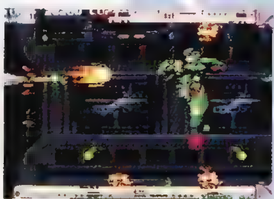

稼ぐためにはボンバーも。

1面ボスの名前はナツミ。もうちょっと長ったらしい恐竜チックな名前かと想像していたが、そうではなかったらしい。チェッ。

まず、全面通してボスには弱点が存在している。この1ボスの場合は、目だか腹だか分からないが、開いたり閉じたりしている青い部分。これを狙う。

が、まずその前に第1段階があって、触手みたいなものがウネウネしているので、これをとる。触手は頭が弱点だ。

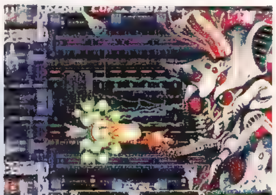
これを壊した後、青い弱点が顔を出して、第2段階に突入する。この段階は青いところから真正面にレーザー、頭の角らしきところから角度固定で狙いをつけてくる黄色いビーム、触手があったところの付け根から出す青い狙ってくるビーム、口らしきところから大量に吐いてくるザコ。この4つをそれぞれの周期毎に攻撃してくる。


手を壊そう。

このうちザコは多少点数が入るので、幾らか周期を回して稼いでおこう。

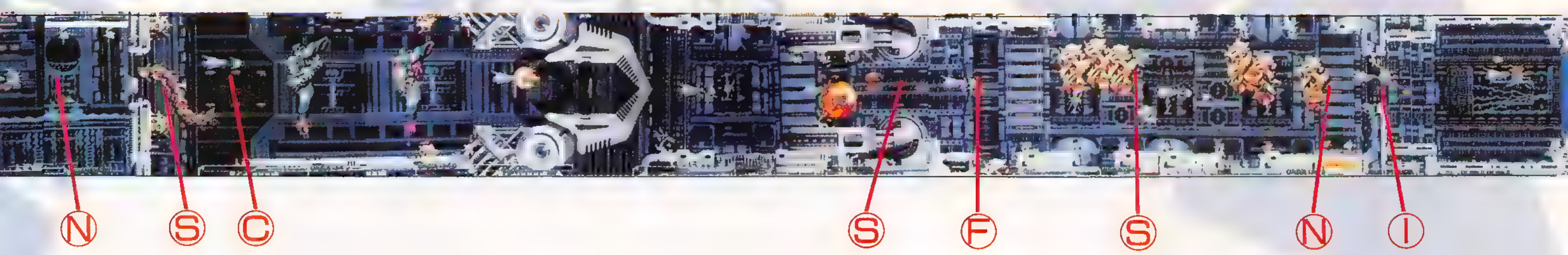
ずっとボスと戦っていると永パ防止用に後ろからミサイル（レイチェルⅡ号という名前らしい）が飛んでくる。自機は殺られたりしないが、これでボスが殺されてしまうのだ。まァ自爆待ちみたいなものだ。これが1発当たるごとにボスの点数が落ちていってしまう。このため、稼いでいるならこのミサイルが当たる前にボスを倒す必要がある。ザコも程々にボスを速いとこ、倒してしまおう。

今回はページの都合上（これでもかなり無理してるが）ここまで。では、次号にて。


触手を早く壊せばザコがすぐに出る。


4つの攻撃はこのへんで対処。


レイチェルⅡ号でスコアダウン。



アイテム解説

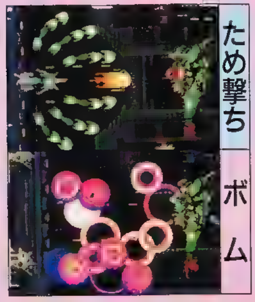
ノーマルボイジャー

スタート時や復活時などボイジャーがないときは、どのボイジャーを拾ってもまずこの段階になる。判定が小さいので、自機との間に弾が入り込んできやすいので、注意が必要。3面途中やラス面最初などはしばらくこの状態での復活だが、ボイジャーなしでの復活地点もあるので、それに比べればまだましだろう。



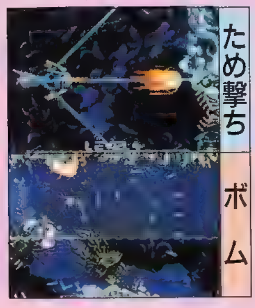
N ニュートリノビーム

使用率No.1ボイジャー。最初から最後まで、これのみで進むことが可能。これさえあれば他は全く要らない、といっても過言はない。後半面で攻略法が分からないところを初プレイで抜けるなら、まずこれを選んで間違いはない。広範囲に攻撃できるのは最高の取り柄と言える。ボンバーはかなり使いやすい部類に属する。3面以外に出現。



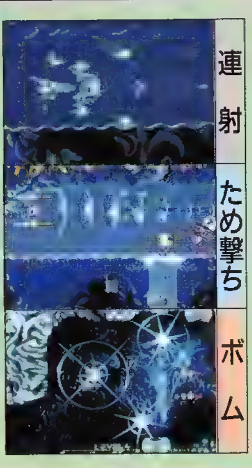
F フリップレーザー

Nビームの次によく使う。基本的に広範囲に攻撃できるタイプがよいだろう。壁や堅い敵なら反射するので、地形次第ではNレーザー以上に使える。溜めレベルが低くていいのもこいつの売りだ。攻撃力と攻撃判定の細かさがもう少し考慮されていたら、Nレーザーに取って代わっていたやもしれないな。1、2、3、4、5、7面に出現。



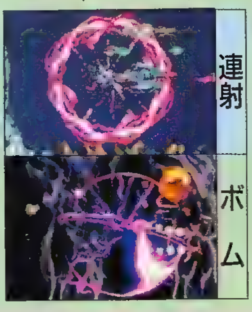
R リングレーザー

威力抜群だが、溜めショットが撃てず貫通してくれず、固い敵には芯で当てないと結局効果薄なので使いづらい。連射は中央の弾がリングレーザーぽくなっているが、然して他の連射ショットと違いはないと思われる。ボンバーは最強だが、このゲーム自体ボンバーを使わない。2、3、5、6、7、8面に出現。



P プラズマレーザー

連射タイプの局地戦用ボイジャー。出現面が限られていて、使う機会が少ない。射程距離内なら、壁の向こうでも堅い敵のあちら側でも攻撃できるのがいい。だが、攻撃力そのものがなく、堅い敵には効果薄。初めての人はよくバリアと勘違いするが、弾を防ぐことはできないので、その辺は勘違いのなきよう。2、6、7面で出現する。



T タキオンレーザー

重要なのはロックオンであって、サーチやホーミングではないということ。ロックオンされないと、攻撃判定が生まれない。1段階目は取るが、2段階目で取るのは3面での復活時くらいのもの。ボンバーは、壁で消えるし威力も分散されるし、ただ無敵になるだけしか能がない。結論として弱すぎて使えない。3、4、8面に出現。



H ホーミングミサイル

自機の上下から2発出る追尾式のミサイル。一番使う機会が多いだろう。スピードは遅いが、安定して使えるタイプのミサイルだ。威力は多分、どれも同じと思われる。



B スプレッドボム

レバーを入れている方向に発射する、特殊操作が必要なミサイルだ。斜めの4方向に発射可能。なお、上と下は右上、左なら左下、右なら右下に出る。好まれることはない。



M 光子ミサイル

真っ直ぐ飛んで、当たると爆発するミサイル。攻撃判定が大きく、判定の出ている時間が長いので普段は非常に使えるが、堅くて速い敵相手には信用しきれない感がある。



S スピード

4段階ある。アイテムを避けるのが嫌なところもあるので、結果的に最速に慣れたほうがよいだろう。



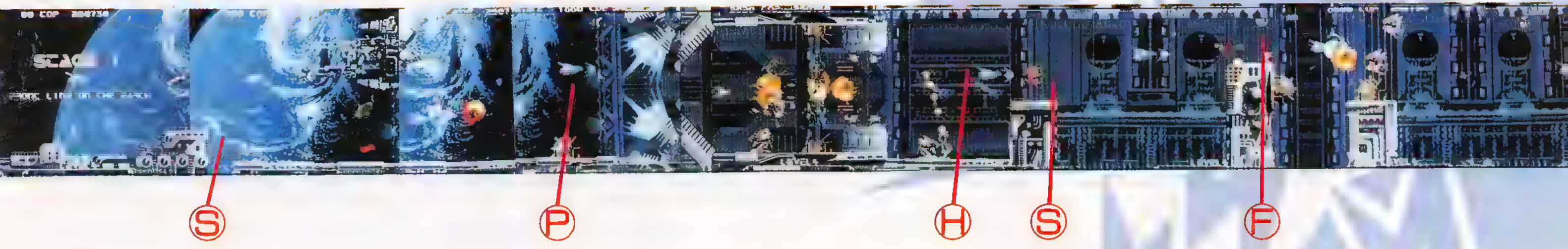
C チャージャー

このゲームで最も重要なアイテム、それがこのチャージャーだろう。このゲームで一番重要な溜めショットを連発できるというのだから納得できる。レベルは2段階ある。ボイジャーが取れなくても、こちらは取ろう。

I イオ

弾を防げる優れ物。ブラブラさせず、向けたい方向で固定するのが基本。ちなみにノーマルショットより遅い。





ビジュアル攻略 ワイドショットでガンガン突き進め!! ～NEW VERSION～

VIPER PHASE 1

今回はステージ4の攻略。旧VER.とはかなり雰囲気が違うので気を抜くな!!

TEXT／FRS-N.O

[illegible]、[illegible]れるステージ

旧VER.でも、最も曲がよくゲーム性もなぜかこの面だけまったく異なるというステージ4。

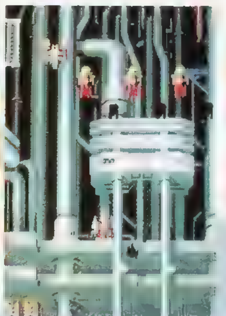
ニューVER.では、難度が著しく違うので旧VER.での知識は通用しない。もう一度サラの状態から始めよう。

ステージが始まると、基地の中へと進入。このとき、高速で上から小型機がやってくる。一応ここは、Wで来ていれば撃ちもらすこともないと思うが、こいつらは画面下へくるほどスピードアップしていく。LやNだと、あっという間に下へ降りてきてしまうので、気をつけてほしい。

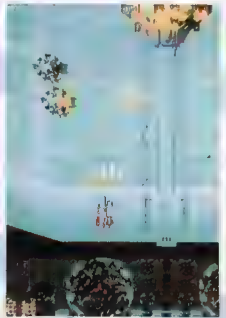
少し進むと、エネルギータンク地帯へくる。ここは、旧VER.では、ボンバーを使わずに全滅させると4万点のボーナスが入った。もちろん、ニューVER.でもこのボーナスは生きているが、なんとこのタンクは、ニューVER.から破壊すると勲章をバラまくようになった。あのタンク群が…いったいいくつ勲章が出るのかということを考えただけでも怖くなるね。

さて、エネルギータンクのボーナス地帯（?）を抜けると、編隊ラッシュ地帯へと入る。ここは、球状の小型機が一列編隊を成して次々と現れてくる。ちなみに、旧VER.は無抵抗で飛び去っていったが、ニューVER.ではなんと一機一機が弾を撃ってくるようになった。

とはいえ、こちらもWを無制限で撃ちまくれる利点がある。基本的にある数カ所を除いて一番下で撃っていれば安全。その数カ所とは、このラッシュ始まってすぐの銀色の中型機。こいつがくる寸前、画面上部両端から2面にいた赤い中型機が現れる。こいつらは実はダミーで、こいつらを撃ちにいってしまうと銀色

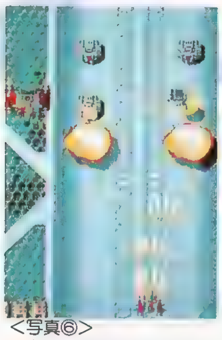

<写真①>
スタート直後。横一列の編隊を早めに倒そう。フル装備なら問題ないはず。

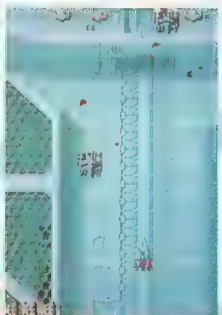

<写真②>
勲章ラッシュ地帯。全部破壊できれば４万点のボーナス。

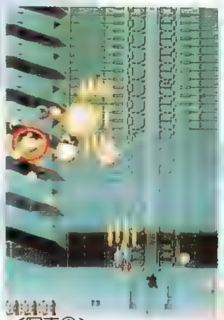

<写真③>
中型機ラッシュその１。中型機にある程度撃ち込んだら、左の砲台を撃て。

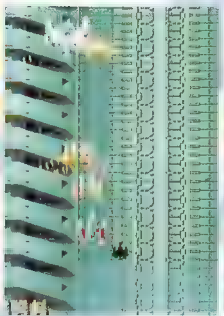

<写真④>
常に左右には気を配ろう。この直後、右へ移動してザコ戦車を撃とう。

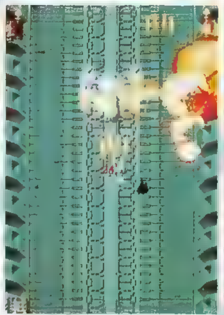

<写真⑤>
ここに見えている戦車の奥からもう一台、さらに右にもう一台いる。

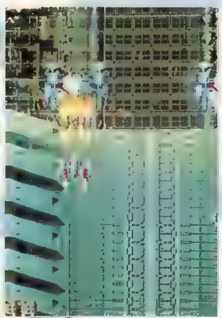

<写真⑥>
上から２列でやってくるザコ戦車は少々堅め。出現即破壊を心がけよう。

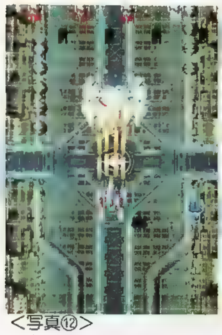

<写真⑦>
こいつは下へくればくるほどスピードアップする。Wで早めに撃ち切ろう。


<写真⑧>
球状敵機ラッシュ地帯。基本的にここより上方へはあまり行かないように。


<写真⑨>
実はコイツはオトリ。少し撃ちこんだら中央へもどり…、


<写真⑩>
この銀色の中型機を出現即撃ち込みにいく。はりついて、撃たれる前に倒せ。

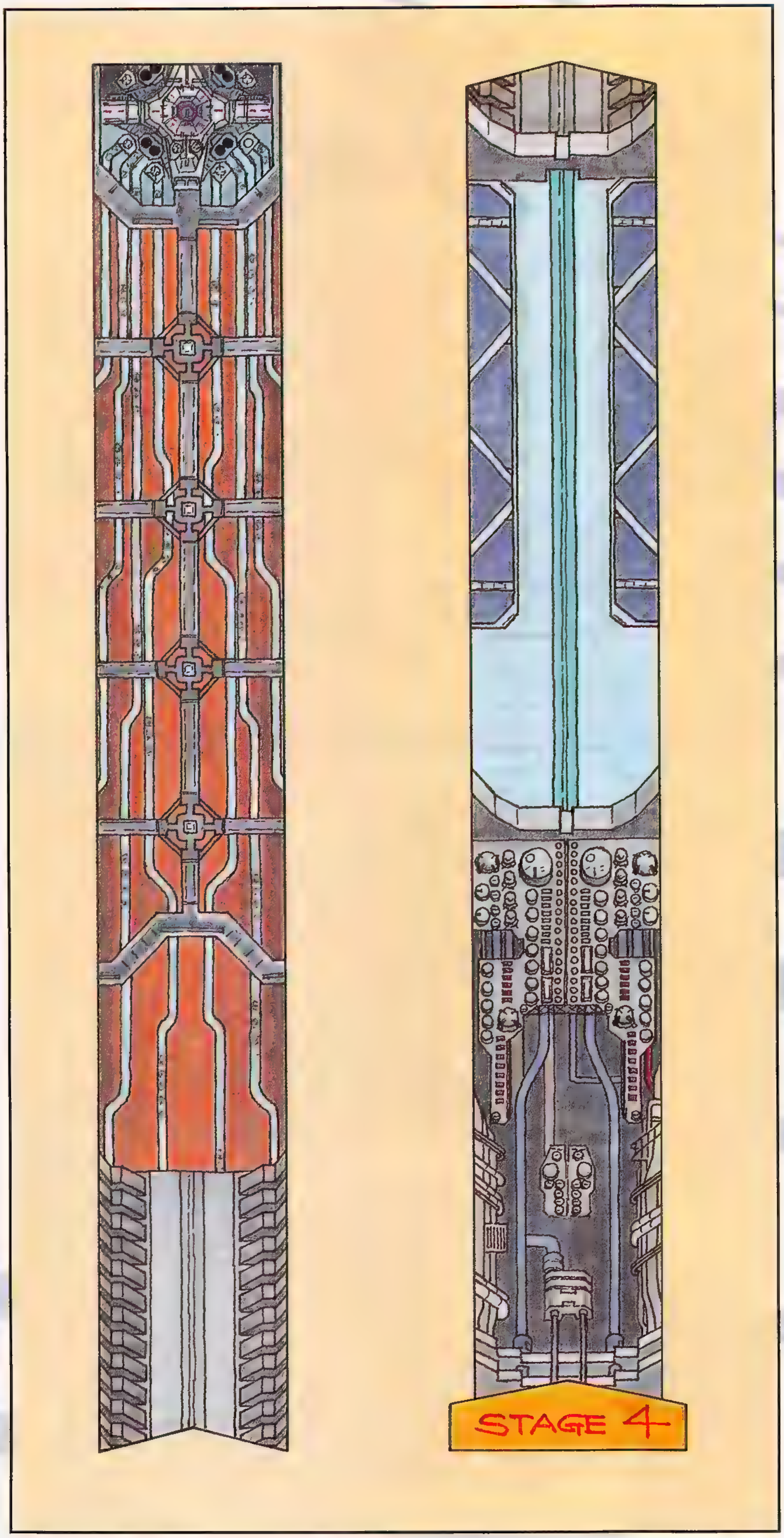

<写真⑪>
２番目の難関。片方を出現と同時に撃ち込んで破壊して右の中型機を撃つ。

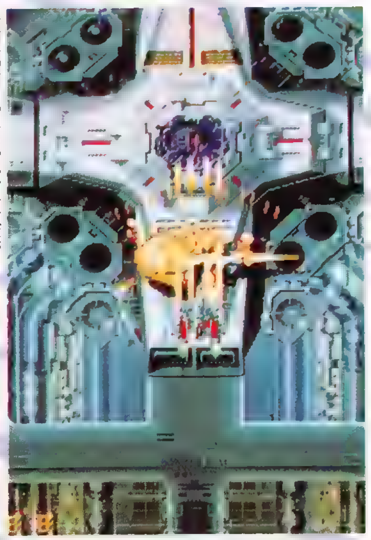

<写真⑫>
上に横一列の編隊が見える。こいつらに撃たれる前に中型機を破壊しよう。

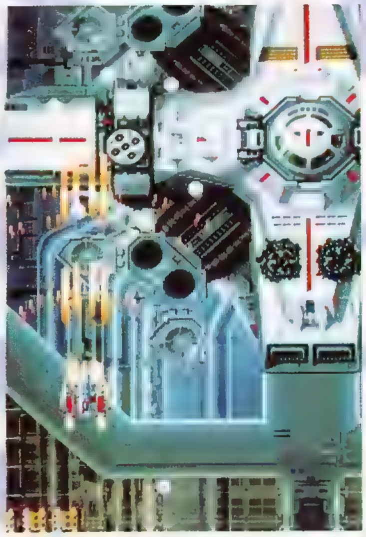
の中型機が撃てなくなってハマる。このへんは〈写真⑩〉を参考に対処してほしい。
もう一カ所は、縦に一列に出てくるところで、その両端に挟むようにして現れる。こっちは、先ほどの攻略とはうってかわり、赤い中型機を先に潰そう。
ちなみに、球状のラッシュは、画面最下段にいないと突っこまれてやられやすい。必ず一番下にいるようにしよう。

STAGE 4・BOSS

まず最初に〈写真⑬〉のところにあるバルカン砲台2基（壊せる弾を撃ってくる）を、出現と同時に破壊する。次に画面を左へスクロールさせ、本体から撃たれないようにスクロールアウトして、端の回転砲台を潰す。あとは、右で同じようにして、本体からの弾を大きくよけつつ撃ち込もう。




〈写真⑬〉まず前部砲台を破壊。


〈写真⑭〉左へスクロールして右を封じる。


〈写真⑮〉こうなってしまったらボンバー。



なつかしのゲームがたくさん登場

ゲーム天国™

THE GAME PARADISE!

各ステージは、いろんな"ゲームネタ"によって統一されているのだ。

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

敵キャラクターも個性的!

さて、前回は、ゲーム天国に登場する自機のキャラクターである5人を紹介したワケだけど、覚えているかな?

それぞれ、過去のゲームのキャラクター、エクセリオン、プラスアルファ、ぶたさん、フォーメーションZ、モモコ120%のキャラクターたちである。

この5人の個性もなかなかのものなのだが、今回はその5人の敵となるキャラクター、そう、敵キャラクターのほうにスポットを当てて紹介してみようと思うのだ。

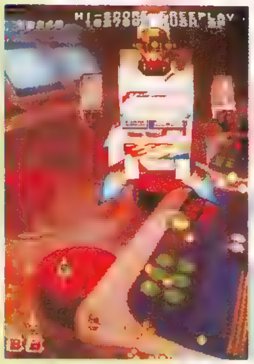
各ステージごとに、ゲーセンワールド、クレーンワールド、シューティングワールドというように名前がついていて、それぞれのステージに、そのステージ名にちなんだ敵キャラクターが登場するのである。

ゲーセンワールドなら、灰皿やゲーム台が敵キャラになっていたり、クレーンワールドではぬいぐるみなどが敵キャラになっていて面白い。こらへんの演出も、ゲーム天国では見逃せないポイントとなっている(に違いない)。

…とまあ、見ているだけでも楽しい敵キャラクターたちを、まずは実際に見てもらいましょう。



キャラ紹介は前回やったから覚えているよね。



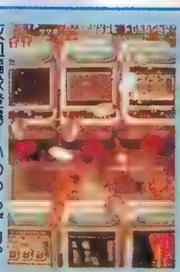
ゲーセンワールド。こんな風だ。

ステージ1 ゲーセンワールド

巨大なゲーセンの中のようなこのステージでは、普段はおとなしいハズのアミューズメントマシンたちが、手を換え品を換えて襲いかかってくる!このマシンたちの反乱をくい止めるのだ!!

このステージでは、ゲーセンに置いてあるあらゆるものがプレイヤーを狙ってくる!

まずはいきなり、灰皿!! 円盤のようにも見えるが、灰皿だ。



灰皿編隊登場!!いわゆるザコ。

そしておつぎはなぜかルービックキューブ。キューブを飛ばして攻撃してくるぞ。

画面の背景には、アップライト筐体がたくさんおいてあって、みんなのよく知っているゲーム、スーチーパイや、天聖龍(セイントドラゴン)、EDFらしきものが見える。

それをねたんでか、今では使われなくなってしまった、なつかしのテーブル筐体までもが、プレイヤーに対して攻撃を加えてくる。



ルービックキューブが。景品か?

しばらくいくと、そこはピンボールゲームのフロア。

そこでは、何と巨大ピンボールのボールやバンパーが襲ってくるではないかーしかもボールはマルチボールの状態だ(笑)ーこれは恐ろしいぞ。

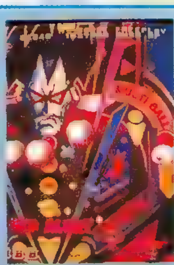
そしてそして、ラストにひ



スーチーパイはわかりやすい。ほかはどうかな?



アップライトに取って代わられたテーブル筐体が襲う。



ピンボールの台も攻撃してくるっ。

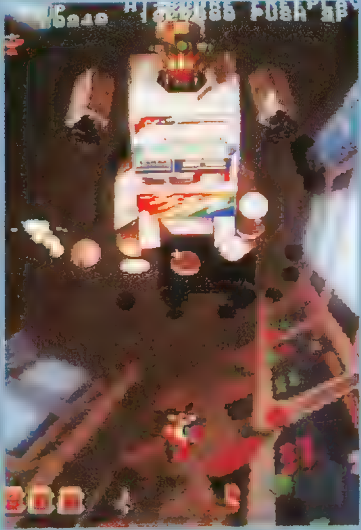
かえる中ボス・大ボスはというと…中ボスは何と両替機!! 100円玉を飛ばして攻撃してくる！この攻撃はピンボーゲーマーにとってはうれしいのか!?しかし、プレイヤーにとってはうれしくも何ともないぞ。

大ボスは、ジャレコの放つ異色の腕ずもうゲームマシン、「アームチャンプ」である！知っている人は知っていると思うが、実物を見たことあるならその形状からすぐにソレだとわかる。何ともイキなボスだ。

中ボス「ボニーチェンジャーロボ」

見てのとおりのジャレコの両替機「ボニーチェンジャー」の、「ロボ」である。安易なネーミングと言わないでほしい。

飛行機能が備わっているため、店内レイアウト変更時の移動が楽。



そして両替機までもが!!どうすりゃイイの。

ボス「アームチャンプ2ー山田SP」

いままでに1回もプレイヤーに負けたことがないのが自慢の故障機（だから隣に"正常"なマシンが置いてある）。

ボスのアームチャンプ2ー山田SPは、両手のアームを飛ばして攻撃してくるぞ。画面に映っている顔は、ゲーム天国の大ボスである「ジーニアス山田」の顔である。



初めはおとなしくしてたたずんでいるが…。



いきなり飛び上がって腕を飛ばしてくる。

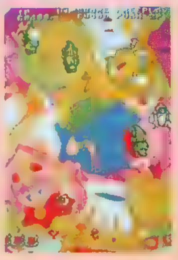
ステージ2 クレーンワールド

ゲーセンステージをくぐり抜けたプレイヤーたちがたどり着いたのは、ジャレコのクレーンゲーム機「ワンダーハンティング」の前であった。「みんなおいでよー」その声が聞こえたかと思うや否や、プレイヤーたちは、ワンダーハンティングに吸い込まれていったのだった……。

ゲーセンステージの次は、クレーンゲームのステージだ。クレーンゲームの中が舞台なので、敵となるキャラクターは、当然ぬいぐるみなのである。

敵キャラのぬいぐるみは、サメ、カメ、ヒコーキ、タコなど、ぬいぐるみだけあって、カワイらしい奴ばかりである。背景のほうをよく見てみよう。何となつかしのゲーム「ロッドランド」の主人公や敵キャラクターたちが、ぬいぐるみになって置いてあるのが見えるぞ！

ステージ全体が、カワイらしいムードで統一されているので、ちょっとシューティングゲームなことを忘れてしまいそうな感じ。



ザコキャラは、み〜んなぬいぐるみ。



カメもタコもみ〜んなぬいぐるみ。



あっ、ロッドランドのキャラだ。なつかしー。

敵キャラクターの爆発音も、「どかーん！」「ちゅど〜ん！」と、カワイらしくなっていてニギヤカでよい。

中ボスには、くまのぬいぐるみと、機動少女ともみちゃんの2体が出てくる。なぜ少女でブルマーなのかはお父さんに聞いてみよう。

大ボスは、これまた狙ってるとしか思えない"ネコミミ"娘である。

名前からもわかるとおりのの〜てんきさで、プレイヤーを攻撃（?）してくる。

中でも「こんニャン出ましたケド?」と言いつつ出してくる"猫に小判"攻撃が見ものである。

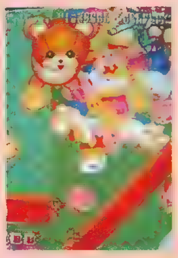


たぶんネコに小判のシャレであろう攻撃。よい。

中ボス1「格闘動物シリーズ1くま」

ぜんぜんそんな風に見えないが、格闘家らしい。

愛らしい手から撃ち出す、"熊の手拳"は画面中6発連射可能！格闘ゲームなら無敵か?

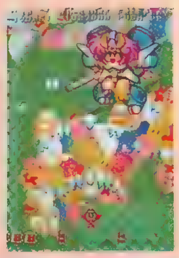


無表情で逆にコワイんですケド…。

中ボス2「機動少女ともみちゃんフルアーマータイプ」

なんだかよくわからないが、そういうシリーズのぬいぐるみらしい。

下に着ている体操服と"ブルアーマー"="ブルマー"をかけてあるかどうかは謎。



ありそうでよくいるキャラクターともみちゃん。

ボス"超の〜てんきボス"レアちゃん

ステージ2はジーニアス山田のテリトリーではなく、この天然ボケねこ娘の遊び場らしい。

したがってプレイヤーも、"遊ばれてる"わけです。

ちなみにステージ2の効果音はこのコが喋っている。

レアちゃんの「ばんざぁーいー」攻撃がカワイくって仕方がない。ともかくにも、やはり基本はネコ娘か?



ニャニャニャニャーン。よいヨイ。



これがウワサのばんざーい攻撃。良好。

ステージ3 シューティングワールド

一行は宇宙へとたどり着いた。

そう、この場所こそ「シューティングワールド」である。ようやくシューティングゲームらしいゲーム画面になってきた。

しかし、せまりくる敵は…、何だかなぁ。

ゲーム画面はガラリと雰囲気がかわって、硬派なシューティングゲームのステージである。

敵キャラのほうも、〝いかにも〟な奴ばっかりだ。

突進してくる奴、3WAYを撃ってくるヤツ、隕石などなど。どれもこれもが〝いかにも〟で、いいニオイをただよわせている。

中ボスクラスの敵が出てくるのもやはりお約束で、モビルスーツタイプのヤツ、モビルアーマータイプのヤツがいて、プレイヤーを楽しませてくれる。

そして、何といってもこのステージの目玉といえる存在が、大ボスの〝ゴッドムテキンダー〟である。

二流を通り越して、もはや三流の域に達したメカデザインは、秀逸（なのか?）!!

だって、手と足が逆についてるんだモン。私の評価基準からして見れば〝イカス〟のひとこと。

合体シーンのくだらなさも見どころだ!



このゲームにこの敵は似合わない!?



うーん、い・か・に・もって感じ♡

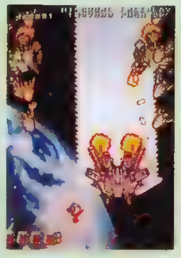


「合体!!ムテキンダァー!!」。ヤマ場だ。

中ボス1「バインカスタム、量産型バイソン」

〝すぐ逃げる〟ということで、「弱い三連星」と呼ばれて敵味方両方からあきれられている。

パイロットはライデン少佐とマツナガ大尉（兄弟）が担当。



カ、カッコイイ。でもすぐに逃げる。

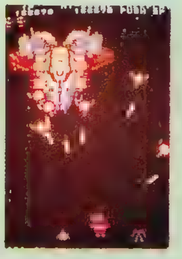
中ボス2「剛力壱號」

WATANABEダイナミクスが設計し、秋山重工が制作した拠点防衛用重機動メカ。

搭載兵器が多すぎて機動力はゼロに等しい。



このキャラも異様にカッコイイ。レーザーが。



ビットを飛ばしてレーザー。基本か。

ボス「ゴッドムテキンダー」

ジーニアス山田が経営しているケーブルTVで不評放映中のアニメ番組「無敵天才ムテキンダー」に登場する後期タイプの主役メカである。

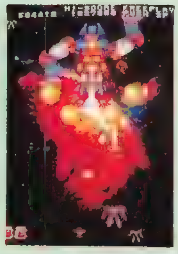
100体合体はダテではなく、TV本編の変形シーンバンクは最長で13分。半パートにおよぶが、ゲームでは最短の3秒のパターンを使用している。

ゴッドムテキンダーの攻撃はすさまじいが、セリフがすべて千葉繁さんなので笑えます。

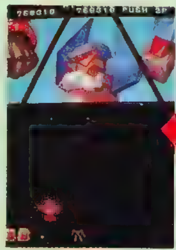
合体時のボイス、ムテキンダービームのボイスは聞きごたえがあるぞ!



「100体合体!ゴッドムテキンダー!!」



足がヘン?でもイイのだ。



連続写真でお見せしよう。ガラクタが集まって、



ピカピカーッ!合体完了だあっ!!

豆知識「ジーニアス山田」



このゲーム全体を通しての敵である。

ゲームセンター「You&Me」用賀店を手中に納め、世界最大のゲーセンに改造するという野望に燃えている。

自ら大型体感ゲームなどを開発することもあるのだが、安全基準を無視して適当に造ってしまうため、製品化されたものはない。

次回は話題のタイムアタックモードを公開する予定。AMショーでの評判もなかなかだったので、期待してよさそうだぞ。待て次号。

豪血寺外伝 最強伝説
いでよ、最終兵器!



予想に違わず、思わず身震いしたくなるような
チャックの性能とスタイルを、今ここに記す!

担当：アディトシ

いかれた棕野郎 チャック

CPU戦のラスボスは、自分のパートナーつまり最初の2回のキャラ選択の、1回目に選んだキャラが、最後の敵として登場する。

しかしその1つ前に、必ず"相棒ペア"が登場し、行く手を阻むはず（前々号ではラスボスとして紹介）。このうちの1人、黒子はマイキャラとして使用できるが、チャックは普通にプレイしては使用できない。そう、特別なコマンド入力が必要なのだ。

チャック使用コマンドを公開

レバー、右・右・下・上・下・左・左・左・上をキャラ選択時に入力。

「チリーン」という音がすれば成功。画面端にチャックの選択顔が現れるはずだ。

ただし、チャックはリーダーとしてしか使えない点に注意してほしい。要するに黒子の逆ということだね。



ジャーン、なんとチャックが使えます。ただしリーダーのみね。

これがチャックの必殺技だ!

●パワービーム

一応、飛び道具。他キャラと異なる点は、貫通力があること。よって相手の飛び道具に合わせて出すことが、有効な使い道の1つとなる。

その分、やはり硬直時間が長く、出るまでの隙も大きい。

小だとしゃがみ状態(低空)で放ち、大だと立ち状態（上空）で放つので、相手の跳び込みを牽制できるぞ。もちろん、そうでないとき以外に使うと隙が大きいので、普段は小を使うように。



ハイ、貫通。ビーム形の常識だ。

●ハリケーンキック

真横に直進する跳び蹴り。1発入ると、続けて2、3発叩き込んでくれる、チャックの中で最高級に使える技。

小だろうが大だろうが、ガードされてもほとんど反撃を受けず、キャンセルしてバリバリ出せば相手を固め続けてくれるぞ。

普段は大で出しておき、ショートレンジの移動用としてなら小を使う。

通常技をキャンセルして連続技に組み込む場合も迷わず使えばいいが、G攻撃で吹っ飛ばした後は使わないほうがいい。

●ファイヤーストリームキャノン

間違いなく対空兵器。流炎昇などと比べて、横への攻撃判定が広く、根元から入れば多弾ヒットする。

しかし無敵時間はないから、引きつけず早めに出すことを心掛けよう。

また、小と大では僅かに大のほうが前にせり出す程度なので、めくりぎみに跳び込まれない限り、どちらを使ってもいいだろう。

ちなみに、この技は威力がメチャ低いぞ。



こいつが主戦武器だ。キャンセルして使いまくれ!

●アングリーチャージ

忍耐ゲージを溜めるための技だ。対戦中に、調子に乗って連打し過ぎないように。

●チャックウインディヴァイオレンス

チャックの一発奥義。礼児と同様の乱舞技。

最後はストリームキャノンで締めるため、ガードされると反撃は必至。通常技をキャンセルして、連続技に組み込めるのがベストだ。



渋い対空兵器だが、ちょっと威力が低いんでないの?

通常技に多少の難あり

チャックは足技中心のキャラだけに、跳び込む技はパンチボタンを押してもキック技になる（同じグラフィック）。

だが、微妙に性質が違い、小キックは割とめくれるが、小パンチはめくれない。よって跳び込む際は、小キックを多用すべきだろう。

また、地上での小技はパンチ、キックを問わず出が遅い。が、リーチはあるので、相手の技の隙には連打するよりも、タイミングよくかませて、キャンセルするなり、大の通常技につなげるとよい。

地上での大の通常技は、立ち大キックが使える。

対空度は高いし、近距離では多弾技に変化するため、連続技を考えるときに、なくてはならない存在だ。

最後にG攻撃についても説明しておこう。

立ち状態はネリチャギで中段技だが、出るのが非常に遅いため、出す前は小技で相手を固めておく必要がある。

しゃがみ状態は、対空にも使えるアッパー。ガードされると反撃を受けるので、常にキャンセルをかけておこう。

入ることが確信できる状態でなら、少し待って大のストリームキャノンを叩き込むといいぞ。

パワービーム	↓↘→+P
ハリケーンキック	→↘↓↙←+K
ファイヤーストリームキャノン	→↓↘+K
アングリーチャージ	↓↙←+C連打
チャックウインディヴァイオレンス	→↓↘+K同時

未知の技との遭遇

豪血寺外伝にはインストカードには載っていない、隠された必殺技が多数ある。別にそれらは高威力ではなく、コマンドが易しいものがほとんどなので、期せずして出ることがあるだろう。しかしそれが好結果を生み出すならいいが、そうでない場合は当然都合が悪い。よって今回ここで正確なコマンドと性質をまとめておいたので参考にしてほしい。

なお、ダッシュ技はそれどはしないので、アニー、金田朗、花小路クララはここでは除外する。

では各キャラ別に説明していこう（コマンドはキャラが右向きの場合）。

スーパークララ

●オーロラダッシュ
（→↓↘C）

気合を発し、身体に残像を施す幻惑技。当然攻撃力はなく、その状態で相手に技を当てても威力が高くなるわけでもない。移動スピードもわずかに速くなったような気がする程度で、リスクを冒してまで（つけるまでの硬直時間が長い）つける必要はないだろう。一度つければくらうまで解除されない。

●クリスタルシャイン
（空中↓↙←P）

バリアの柱を空中から降らせる牽制技。大で遠く、小で近くに落とす。基本的には相手と離れて使うのがよいが、接近時なら、空中で通常技をキャンセルしてから出すとよい（小）。





バシッ！こうしないと、この技の意味がない。 めくってから…

犬（ポチ）

●バウワウ
（←タメ→B）

才蔵の裂傷斬に近い、突進技。しかし戻るのが遅く、普通に地上でキャンセルしても連続技にはならない。G攻撃の後に入れる技としては最適。

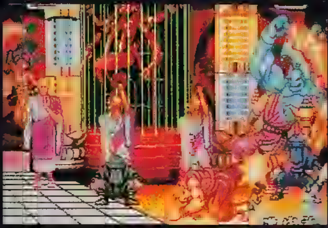
●キャン！
（一定間合い内→A）

コマンドを見ると投げ技と勘違いしてしまいそうだが、正真正銘の打撃技。ほぼめくることを目的とした技で、ヒット後に次の技がつながるのが大きい。欠点としては、出せる間合いが非常に狭いということ。何か技を当ててから出すのはかなり厳しい。

サハド・アスターン・リュート

●アビア・チャチャ・プラス
（→↘↓↙←D）

相手に取り憑いた魔人が、肘鉄を一発だけ入れてくれる。一定間合い内でないと取り憑かすことができず、相手はガードで防ぐことはできない。つまり投げ技ということになる。にしては間合いが広く連続技に組み込める優れもの。ただし、取り憑いた魔人はすぐにではなく数秒後に攻撃するから、成功してその場でボーとしてると反撃を受けるぞ。肘鉄を入れる頃合いを見計らって近づき、同時に攻撃してやろう（連続技になる）。



肘鉄を落とす頃合を見計らって…

●斜めサーベルショット
（↓↙←P）

S・クララのS・セーヴィンクと同じく、サーベルショットも斜め上方向に出せる。相手の跳び込みを未然に防ぐのに役立つ（要先読み）。

羅空院 千滋

●屁煙衰化
（マッチョ時）
（↓↙←↖↓↘→C）

屁を放ち、その間に老化できるという、人間の汚い部分を凝縮させたような変身技。ただ変身するだけの必殺技かと思いきや、周りの屁に攻撃判定があり、これが意外に強い。出るのも早いから、困ったときには頼る。そんな感覚で使ってもいいぐらいだ。もちろん一発奥義のゲージ量を維持できるが、自分からヨボヨボになることにどんな利点があるのかは疑問だ。



自分からヨボヨボになるのはいいが、なぜ屁をこく？

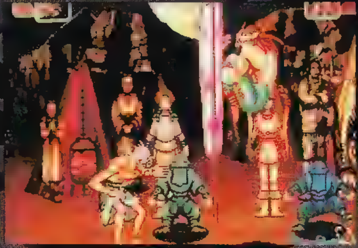
●薫蹴報撃
（←↙↓↘→D）

一見、ただのスライディングだが、入れば2、3発蹴り上げ片飛腿で締める小乱舞。使い勝手はいいが、ガードされると必ず反撃を受ける点に注意。

●杖粘着
（ヨボヨボ時）
（↓タメ↑P）

粘着剤のようなものを杖に塗ったくり、上方向に伸ばす。これに触れると地上、空中を問わず行動不能に陥る。もちろんガードもできない。その時間はあまり長くないから、跳び込みから連続技を狙うのは不可能。直接必殺技を入れるか、何か通常技を一発当ててからキャンセルできるとベスト。対空兵器として使おう。

お志摩



こんな格好で固まりたくない！

●給気座
（↓入れたままD連打）

ゲージ一発奥義。溜め技。攻撃力は高い。

●鳩肥砲
（↓↘→K）

股下に気の球を作り相手の頭上を放物線を描きつつ襲う。上昇時にも判定があり、密着していれば連続技にも組み込める。ガードされても大きく跳ね返るため反撃は受けづらいが、めくりはまず狙えない。

豪血寺 お梅

（ババア時）

●威嚇弾
（↓↘→K）

顔形の気をお梅の身体から独立させ浮かす。お梅の気顔砲と比べて硬直時間は短いが、出るのが遅く連続技には組み込めない。小・大で違いはほとんどなく、小さい相手に地上で当たらないのが欠点。

（ギャル時）

●桃恋火・斜め
（↓↙←P）

前斜め上方向に跳ばせる桃恋火。

●変身戻り
（→↓↘C）

通常の〝戻り〟は無敵時間が発生するだけだが、こちらは周りのオーラに攻撃力がある。つまり屁煙衰化と同じ。対空兵器として使える。

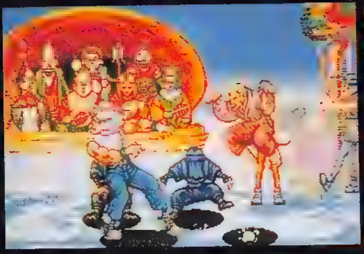
豪血寺 お梅

（ババア時）

●地舞脚
（←↙↓↘→K）

地上版天舞脚。小だと威力が低く移動距離も短い。大はその逆、ガードされると膨大な隙がある。

●飛行蔓吸夢
(→↘↓↙←K)
放物線を描き吸いつき、入れ歯を残していく打撃投げ。当然ガードされることもあるわけだが、大きく跳ね返るので反撃を受けづらい。奇襲に使うとよい。



一見投げ技ぽいが、実は打撃技。

(ギャル時)
●翔鳳脚
(空中↓or↘B)
足から急降下する跳び込み技。↓に入れると真下に、↘に入れるとわずかに斜め下に降下する。3回ぐらいまで連続に踏みつけることができ、強制的に少し跳ねてから着地するため、2段ジャンプで逃げるとよい。



一通り踏みつけた後は…



さらば。2段ジャンプで逃げる。

珍念

●空中練気降臨
(空中ABCD同時)
文字通り、空中で出せる練気降臨。一見あまり意味がないような気はするが、思ったより地上の敵に当てやすいし、出かかりを潰されにくいという特典もある。意外に使える技だ。

キース・ウェイン

●スパイラル・ラッシュ
(↓↘→D)
膝蹴り（立ちBキック）から入る小乱舞技。ガードされても膝蹴りしか出ないから、常にキャンセルして出し、ガードされたら大足払いにもっていく。相手は通常技をガードされているような感覚で、でもくらっちまえば…てのが理想的。

破壊 才蔵

●フェイント獄炎昇流弾
(↓↙←D)
硬直時間と攻撃力がまったくない獄炎昇流弾。出した後ダッシュで追い駆けるのが常套手段。ただし、受ける側は溜弾時（ため）のみガードモーションをとるから（通常は出た瞬間から）、完璧なコンビネーションとは思わないほうがいい。

●影武者
(→↓↘P)
分身して相手の頭上を襲う技。小だと固まっているのが本体で、大だと攻撃するのが本体。出すまでの隙を十分注意の上、うまく相手を騙してやろう。



フェイント獄炎は硬直がない。追い駆けなさい。

大山 礼児

●お前なんかこうじゃ・前半
(↓↘→P)
いわゆる肘落とし。これ単体で使うことはほとんどないだろう。



君、そらひきょ〜やで。そんなことない？

●お前なんかこうじゃ・後半
(前半中↓↘→D)
肘落とし後、足から跳ね上がる。連続（前半・後半・大のみ近距離）でヒットするし、前半で止めてガードされても反撃を受けるから、一気に出してしまったほうがいい。後半は中段（しゃがみガード不可）だしね。



お前なんかこうじゃ〜と跳ねてもしゃがみガード可。



しかし、次は中段。こりゃ使えるぜ、ヘイ！

アンジェラ・ベルテ

●サンダードラゴン
(↓タメ↑AC)
サンダーウォールが多少前に移動していく。サンダーウォールより硬直時間が長い。

●ヴァイオレントヘヴィステップ
(←タメ→K)
跳び込み連続技。小・大で飛距離が変化する。相当遠くから出るから、かなり相手の意表を突ける技だ。ガードされても、これまた大きく跳ね返るため反撃を受けづらい。

ホワイト・バッファロー

●ファイヤーレッジダンス
(→↘↓↙←K連打)
忍耐ゲージ溜め技。連打を止めれば途中で止めることができる（お志摩も同様）。

花小路 クララ

●スターダストレボリューション
(↓↙←P同時)
斜め上方向に出せるS・R。もち一発奥義。

●クラッカースティック
(↓→←C)
スティックの先につけたクラッカーを前に突き出し、多弾攻撃を浴びせる。出るのは早いが、出た後の硬直時間が長い。一応クラッカーを飛ばすので、画面いっぱいは届かないものの飛び道具に近い。

とりあえず紹介した技は、これで全部だ。ダッシュ技、それに空中技は表にまとめておいたので、知ってる人も知らない人も今一度確認しておいてもらいたい。ちなみにタメ技かダッシュ技の場合、タメ時間が不要だということも付け加えておこう。

●ダッシュ技一覧

虹色壁、威嚇顔	お梅&お種
天舞脚	お志摩
杖銃炸裂	干滋
ブーンスイング	金田朗
バウワウ	ポチ
ファイヤーストーム	リュート
ドリームターンアタック	花クララ
スパークバリア	Sクララ
迎撃壁扇花	黒子
ストリームキャノン	チャック
レインボーライズ	アニー
アニーダイナミック	アニー
雷吼脚、流炎昇	礼児
ローリングキャノン	キース
烈光拳	珍念
青炎裂傷斬	才蔵
サンダーウォール	アンジェラ

●空中技一覧

スパイラルキック	キース
練鬼降臨	珍念
獄炎昇流弾	才蔵
バッファローストーム	バッファロー
桃恋火	お梅&お種
片飛脚	干滋
ドリームターンアタック	花クララ

お待たせしましたついに発売だ

超人学園ゴウカイザー

9月18日に発売されたばかりのゴーカイザー。なのにもう超必殺技公開だ!!

担当：M.D.S.
ージョッキー★笹岡

トレースシステムを使っているか!

みなさん、ゴウカイザーがついに発売になったのを知っているかな？

今までさんざんお待たせしまくったケド、今度はホントの本当。うそだと思ったらゲーセンに見に行ってみよう。

ところで、もうプレイしてみた人は、トレースシステムを上手に利用しているかな？

トレースシステムとは、戦って勝った相手の得意技を、自分のものにしてしまうという画期的なシステムだ。

ゴウカイザーをやるならば、まずはこのトレースシステムを利用しなければ、このゲームならではの面白さを味わったとは言えないぞ。

トレースできる技は、各キャラクターに1つずつあって、どのキャラクターの技をトレースするかが、攻略していく上でも重要なポイントだ。

今までの紹介記事をちゃんと読んでくれている読者諸君なら大丈夫だよね。

今回は、その各トレース技を、自分が同キャラでトレースしたときの技コマンド＋技名を載せておくので、何かの参考にしてくれ。同キャラでトレースした場合は、威力も大きくなってハデになり、技名も変わるのだ。

超必殺技早くも公開!!

さて、今回のメインはこの超必殺技の公開だ。

各キャラクター1超必殺技があり、相手と自分の体力が点滅しているときのみ出せるというのは、お約束だね。

各キャラクター1コマンドと、どんな技なのかは、このあとのページを見てくれ！



ゴウカイザー
●ハイパートリックスターキック
↖↗+CD同時押し
●カイザーエクスプローラー
↓↙←↙→+BC同時押し

乱舞系の超必殺技だ

ゴウカイザーの超必殺技は、「カイザーエクスプローラー」。一発逆転の、乱舞系の超必殺技である。

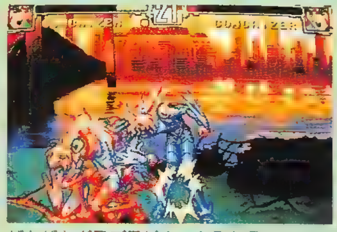
コマンドを入力し終わると、ハアーッと気合を溜めるモーションがあって、そのあと相手のほうに向かってダッシュする。

相手にその体当たりがHITすれば（ガードされてしまうこともある）、そこからたくさんの通常技をたたき込んで、最後のトドメはカイザーストライクだ！

はっきり言って、HITさせるのはなかなかムズカしい超必殺技だが、当たればカッコイイし、相手に与えるダメージも大きいので、ぜひ狙っていこう。



オリャーッと気合をためて…、



バキバキガスゴスドカッと入れる。



ヘルスティンガー
●ボルテージ・エクスプロージョン
↓ため↑+CD同時押し
●ナイトメア・ギグ
↓↙←↙→+BC同時押し

空中から相手を強襲!!

ヘルスティンガーの超必殺技は、その名も、「ナイトメア・ギグ」。

名前だけ聞いてもピンとこないが、これもいわゆる乱舞系の技である。

しかし、ゴウカイザーのものと違う点は、ヘルスティンガーのものは、空中から乱舞をくり出すというところ。

コマンド入力が終わると、サッと空中に跳び上がったと思うやいなや、空中からするどい角度で相手に向かって突進し、HITすれば相手をボコボコにするという技。

なんともスティンガーらしい技である。

トドメの一撃は、ボルテージ・クラックだ。キメポーズがカッコイイ。



残像付きで跳んだと思ったら…、



はいバキガスゴス……。

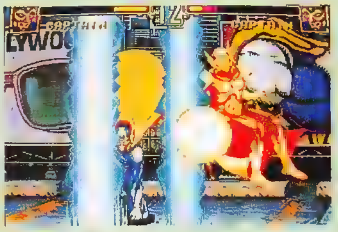
完全無敵!!
決めろ!徹底攻略大作戦!!

究極対空技か!?

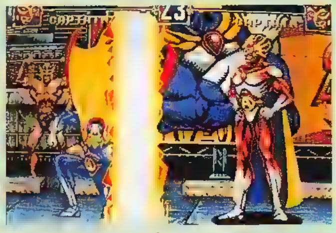


キャプテンの超必殺技「キャプテン・スプラッシュサイクロン」は、一見して対空技っぽく見える。
コマンドが入力されると、おもむろに地面にコブシを打ちつけたと思うと、そこから火柱を何本も発生させて、火柱のバリアを張るような感じの技だ。
使い方としては、もちろん対空用の技として使っていくのが一番いいのだろうが、横への判定もかなりあるので、相手のスキに対して重ねたりして使ってみても面白いだろう。
また、相手の突進系の技を読んで使ってみよう。ちょっと地味だけど、使い勝手はよさそうだ。

キャプテンアトランティス
●キャプテン・ニトロスマッシャー
↓ため↑＋CD同時押し
●キャプテン・スプラッシュサイクロン
↓ため↙←→＋BC同時押し



当たれば大ダメージ!



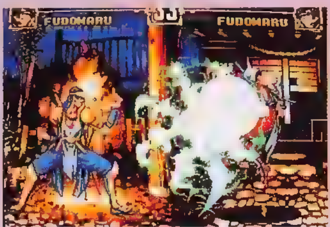
キャプテーン、スプラーッシュ!

空を切り裂く裂空剣



不動丸の超必殺技は、「不動裂空剣」。飛び道具系の超必殺技だ。
コマンドを入力すると、両手に持った剣を水平にかまえ、回転させ始める。
その回転させた剣が光ったと思いきや、相手に向かって飛ばすのだ。
出るまでのモーションが長いので、あまり相手の近くで使っても、スキを見せるだけなので、遠間でけん制に使ったり、起き上がりに重ねたりして使っていくことになるだろう。
普通の飛び道具の炎舞筒や雷電筒と組み合わせて使っていくことで、何とか使えそう。H-Tさせるのが非常にムズカシそうな技だ。

不動丸
●爆炎筒
↓↘→＋CD同時押し
●不動裂空剣
↙→↘↓↙←→＋AC同時押し

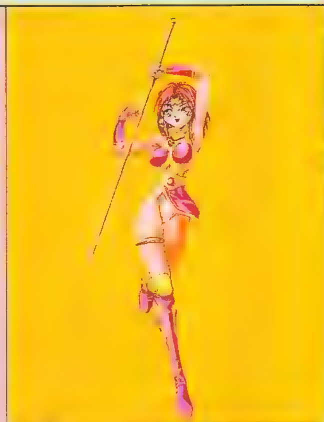


跳ばして攻撃。当たれ一つ。



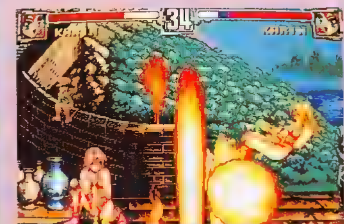
両手にかまえた剣を…、

当たれば大ダメージの超火炎

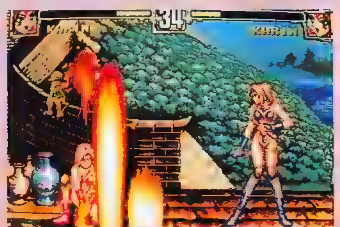


かりんちゃんの超必殺技は、「火炎連峰」である。
この技は、飛び道具らしい飛び道具を持たないかりんちゃんの、大きな武器となってくれるに違いない。
コマンドが完成すると、地面を一突き、火柱を発生させる。
その火炎が、流れるように相手に向かっていき、H-Tした相手を燃やしつくす、といった寸法だ。
この技はH-Tすれば大ダメージなので、積極的に使っていきたい。ガードされても削りだけでもけっこうなものだ。この技をガードさせてから～といったパターンも作れそう。

かりんちゃん
●化身操法（けしんそうほう）
→↘↓↙←＋CD同時押し
●火炎連峰（かえんれんほう）
↙→↘↓↙←＋AC同時押し



けっこう飛距離（?）は長い。



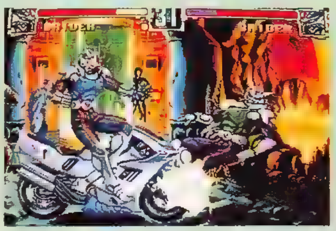
「かえんれんほー!!」

ブライダー究極奥義か?



ブライダーの超必殺技は、「ブライダープラズマボルト」である。
この技は、かなり演出が凝っていて、なんとバイクを呼び寄せて、それにいきなり飛び乗ったと思わせておいて、そのバイクに体当たりをさせるというひどい技だ。
バイクを飛ばすアクションが面白いだけでなく、意外と実用度も高い。
出るまでのスピードが速いので、意外とスキも少なく、使ってもそうそう返されることはないと思うので、ガシガシ使っていこう。
しかし、見た目がハデなぶん、やはりしょせんは奇襲技であるということはこころえておこう。

ブライダー
●ダブルブライダー卍キック
↓↘→↓↘→＋CD同時押し
●ブライダープラズマボルト
←↙↓↘→↘↗＋BC同時押し



ヒ、ヒドイ。自分は無傷だ。



さっそうと、ブライダー号（仮名）登場。

4匹めの式神"凱羅"

紫紅京介の超必殺技は、4匹めの式神である"凱羅"（がいら）を召還する「凱羅召還」である。

この技もまたまた見た目がとってもハデ。そしてまた、この技も対空用っぽい超必殺技である。

当てるのは非常にムズかしそうではあるが、当たれば相手には大ダメージを与えることができる。

それ以前に、出したときのグラフィックがハデでカッコイイので、用がなくても体力が赤くなったら使ってみたい技である。

トドメに決めると、画面がフラッシュしてさらにハデなので、ぜひとも狙っていきたい一品だ。



紫紅　京介
- ●火影走り（ほかげばしり）
  ↓↘→＋CD同時押し
- ●凱羅召還（がいらしょうかん）
  →↘↓↙←↖＋AC同時押し

烈脚昇パワーアップ版だ！

バトルマスター神龍の超必殺技は、烈脚昇のパワーアップバージョン「流炎烈脚昇」である。

その名のとおり、出すと、足に炎をまとっているので、明らかにパワーアップしているのが分かる。

使い方はやはり、対空技として使うしかないであろう。

コマンド入力も、そんなにムズかしくないから、ちゃんと対空技として使えるハズなので、体力ゲージが赤くなったら、烈脚昇のかわりにこの技を出していこう。

ただ、この技は異様に高くジャンプするため、外したときのスキもデカイ。

超必殺ならではのリスクを負った一発技だ。



バトルマスター神龍
- ●百歩破砕撃（ひゃっぽはさいげき）
  ↓↘→＋CD同時押し
- ●流炎烈脚昇（るえんれっきゃくしょう）
  ↓↘→↓↘＋BD同時押し



デ、デカイ。こりゃイタそう。



「がいらあっ！」



ゴオオーッと燃える。高く上がるぞ。



オリャーッと出て…、

ただの強力版か!?

マリオン様の超必殺技は、「ハイパーグランドウォッシャー」である。

この技は、見た目はハデになっているものの、要するに「グランドウォッシャー」である。

使い方もほとんど同じで、飛び道具がわりに使っていくことになるだろう。

爆風が大きくハデになっているので、相手に当てやすくなってはいるが、やっぱり削り専用の技になりそう。

ノーマルのグランドウォッシャーと織りまぜて効果的に使っていくのが理想と思われる。

マリオン様は使うのに手間どりそうなキャラなので、超必も使いにくいらしい。



マリオン
- ●アンブッシュ・スカイネット
  →↓↘＋CD同時押し
- ●ハイパーグランドウォッシャー
  →←↙↓↘→＋BC同時押し

その名もすーぱーしゃいあ人

シャイアの超必殺技は、その名も「すーぱーしゃいあ人」。

コマンドを入力すると、シャイアの体がいきなり燃え上がり、そのまま相手に燃え上がった体で相手に突進するという、いわゆるアレのパロディな技。

これもほとんど演出を見せるための技って感じで、相手に当てていくのはちょっとキツイかも。

シャイアは飛び道具が充実しているので、飛び道具を撃っておいてから出してみたりと、色いろな使い方は考えられる。自分なりに使い方を考えてみるのも一興。

シャイアを使うなら一度はキメてみたいよね。



シャイア
- ●マッドネス・ボールボーイ
  ↓↙←＋CD同時押し
- ●すーぱーしゃいあ人
  →↘↓↙←→＋AC同時押し



当たるとデカイぞ。ドカッと。



爆風がひときわ大きい。



空だって飛びます。いっけえー。



来た来た。すーぱーな感じ。

緊急特別企画

ゴウカイザーでGO!

とにかく! ゴウカイザーでGO!

いきなり発売が決定してしまったので、あわてて作ったこの企画。とりあえず、最もスタンダードなキャラクターである、ゴウカイザーにスポットを当てて、CPUの基本戦法をやってみようという企画だ。

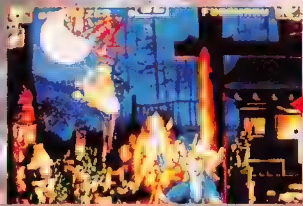
ゴウカイザーのコマンドは、飛び道具、対空技、突進技と、やっぱりスタンダードだ。次回からちゃんと他のキャラもフォローしていくので、今回はとりあえず、「ゴウカイザーでGO!」ということにしておいてくれ。

では早速GO!

跳ばして落としてGO!

ゴウカイザーの基本パターンは、やはりバーニングスラッシュ、ハイアースラッシュでけん制しつつ、相手が跳んでくるのを待って、跳んで来たところを、カイザーストライクで落としていくのが第1の基本である。


バーニングスラッシュでけん制。


近いときは、ハイアースラッシュでけん制。

バーニングスラッシュやハイアースラッシュは、あくまでもけん制用として使い、なるべく離れたところで使うようにしよう。


跳んで来たら、カイザーストライクでOK!

近づかれたら、だまっていても相手は跳んでくることが多いので、落ちついてカイザーストライクで返していこう。

下手に近づかれたときにバーニングスラッシュを出してしまうと、逆に跳び込みから連続技を決められて、一気に不利になってしまうぞ。

とりあえずは、離れてバーニングスラッシュで様子を見て、近づかれたら、ハイアースラッシュ、もしくは跳んでくるのを待って、カイザーストライク。これで、とにかく相手をいったん転ばせよう。

相手を転ばせることができたら、次のステップに移る。

ハメてGO!

いったん転ばせることができたなら、今度はそこからいかにして「転び～転び」にさせるか?である。

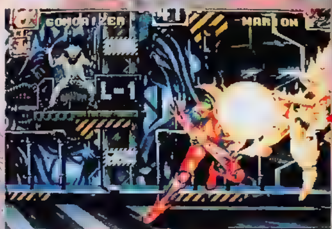
これも基本的なパターンが2つほどあって、1つめは小足払い→小足払い→大足払い→バーニングスラッシュとやってカタめよう。小足と大足はガードされていい。最後のバーニングスラッシュがHITすればOKだ。




バーニングスラッシュをキャンセル。起き上がりに、小足→大足から…よく当たってくれるぞ。
燃えてくれればOK。再びくり返すのだ。

もう1つの方法は、起き上がりに大足払いを重ねて、そこからバックファイアー・エルボーを出す方法。このパターンもCPUが良くくらってくれるのだ。


起き上がりに、大足払いから…。


バックファイアー・エルボー。これもよく当たる。

こんな感じで、上手に転び～転びに持っていける連携技を作ろう。

あ、そうそう。相手を転ばせたあとは、必ずダッシュして相手に近づいて、相手の起き上がりに小足払いなどを重ねに行くこと。歩いてでは間に合わない場合が多いので、念のため。


転ばせたときはダッシュで近づこう。基本。

連続技でGO!

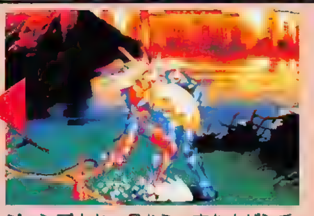
でも、やっぱり勝つなら、華麗に連続技を決めて気持ち良く勝っていきたいよなぁ、と思うこころもあるだろう。

そこで、起き上がりに跳び込んだら、この連続技でGO!というものを2つほど考えてみた。

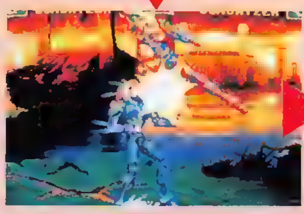
私のオススメは、最後にバックファイアー・エルボーを入れるヤツ。見た目でカッコイイというのがイイやね。やはり連続技はカッコよくなきゃあネー

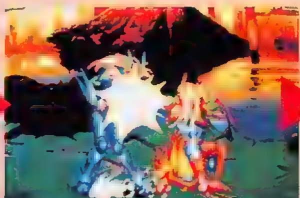
この連続技でGO!

- ●ジャンプ大キック→立ち大パンチ→カイザーストライク(大)
- ●めくり大キック→しゃがみ大パンチ→バックファイアー・エルボー(大)


ジャンプ大キックから、立ち大パンチ。レバーはニュートラル。


カイザーストライクで燃やせー!


ジャンプ大キックはよくめくれるぞ。


しゃがみ大パンチをキャンセルして…、

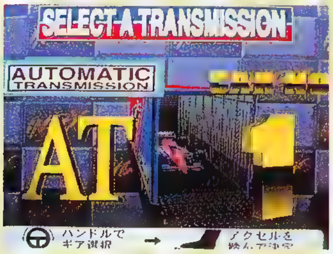

バックファイアー・エルボーだ! ガスガス当たる。

BAY SIDE STREETをATで走る!

INDY 500™

連続コーナーを抜けるテクニックをまず覚えよう!

担当：亜音速の気孔師　ずるずる



まずコースを覚えることから

3つあるコースの中でも一番難しいのはやはりこのベイサイドストリートだ。エスケープゾーンがないため、コースアウトは即クラッシュへとつながる。

しっかりコースを覚え、ぶつからないようにすることが完走、1位への近道となる。





とりあえずロケットダッシュをしてみよう

インディ500というゲームは、自分の走りが安定していれば、敵車をパターン化できる。これを利用すると、今速いのか、遅れているのかがわかる。さらに一歩進むと、ぶつけて加速するパターンも確立できる。

今回はその足がかりとしてこのコースでの超加速テクをスタートで使用したい。

オートコントロールでローリングスタートしたらすぐ右の敵車の側面（前輪付近）へタックル。少し進み、左の敵車にタックル。ドカーンと300km/h以上へ!



ただ敵車の側面にぶつかるだけでも加速するが、少しでも効率のいい加速をするため敵車の前輪部分に、自分のマシンの後ろ半分を当てるようにしてやる。

注意する点として、敵車も動いているので、無茶なぶつかり方はしないこと。無理にラインを変えるのは怖い。







スタート

超加速テクでのスタートはやや不安定なため、しっかりゴールができるまではやめておいたほうがいい。まず敵車のパターンを覚えてからだ。

1つ目の左カーブ

進入前からインをキープ。これでまず敵車を排除し、自分の通るラインを確保する。ラインが空いたら、そのままインから進入し、カーブの



一気に短くハンドルを切り込んでイン＝イン＝インで走る。

弧（イン側の）に合わせて思いきりハンドルを切ってイン＝イン＝インで走り抜ける。すぐハンドルを戻さないと壁に激突するので注意。

左、右の高速S字コーナー

次のカーブは、左、右と曲がる連続コーナー。ここは、後半の右カーブを全開で走り抜けるため、そのラインを作った上で、1つ目の左のラインを作る。







1つ目の左をしっかり曲がらないと次の右がきつくなる。失敗したときは、すぐアクセルオフ。

ラインは、ややミドルから進入。ミドル＝イン＝インで走り、アウトから進入できるようにしよう。

タイミングを合わせて左カーブへ

緩く長い左カーブが続くところ。その先で1回きつくなる。これを覚えておき、キュッと切り込む。抜けたあとはアウトへふくらんでいく。



急にきつくなる。覚えておき、これに合わせて切り込もう。

軽く減速して左カーブへ

ちょっとした直線で加速。その先に左カーブ。ここは全開で抜けられないので、初めてここで減速をする。







アクセル全開でブレーキポン。すると少しスライドする。その分を考えてラインを作る。

減速は、アクセル全開のままでブレーキをポンと踏んでテールをスライドさせる。

このときのラインは、減速したときふくらむので、インの壁にぶつかるラインを走る。

テクニックが必要な左、右、左カーブ

直線を走ったあと、左、右、左と続く連続コーナーへ。

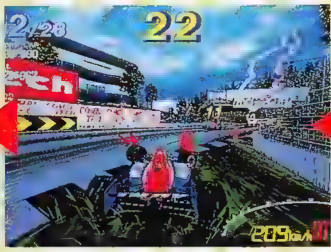
ここは減速が必要で、1つ目の左でしっかりアクセルオフでブレーキをし、インを通り抜けたら、少し加速したあと、アクセルオフで右のダートを通ってショートカットし、アクセルを踏み込み、右の縁石にのりながら抜けていく。

最初は、アクセルを踏まずにコントロールに専念しよう。















1つ目の左でしっかり減速できれば、問題なく走り抜けられる。減速してから進入すること。

緩く長い右カーブ

緩く長い右カーブ。ポリゴンのゴツゴツ感でいっぱいのインをギリギリに走りながらどんどん加速していこう。



ポリゴンの凸に気をつけながらインをキープして走ろう。

左、右の減速が必要なS字コーナー

次の左、右の連続コーナーは減速が必要。

後半の右カーブを全開で抜けるには絶対にアウトから入り大きな弧で曲がらないとダメ。そのため、1つ目の左をアウト＝イン＝インで抜ける。

減速は、アクセル全開のままブレーキポンでOK。









ここも1つ目のカーブでしくじると次の右がきつくなる。早めにラインを合わせよう。

ハイグリップ走行で走る左ロングカーブ

このロングカーブは、ハイグリップ走行をする。ハンドルをくり返し切り込んで、スリップさせないようにインにくらいつく。



ハイグリップ走行でインをキープ。少しでもインへ。

右カーブのあときつい右、左のカーブへ

ここはライン取りが難しい。

左ロングカーブから小さい右カーブのインを直線的に走り抜け、アウト(左寄り)へ。そこから次の右カーブのインへ向けて直進していく。



ロングカーブのあとの右は緩い。直線的に走って抜けよう。

次の右、左は、きついカーブのため、かなり手前からアクセルオフ、ブレーキで進入していく。

完全に減速できたところでアクセルオフのまま右カーブへ進入、すぐ切り返し、左カーブのインへ。

右カーブを抜け、立ち上がるところからアクセルを踏み直して加速。アウトへふくらんでいく。踏み込みが早いと壁にぶち当たるぞ！









かなり手前から減速。直進状態でアクセルオフ、ブレーキで進入する。それから切り込む。

減速する左カーブのあと左、右のS字コーナー

1度左へ曲がったあと、左、右と連続コーナーが続く。

ここも減速が必要なところ。しっかり減速して進入する。



アウトからインへ。アクセルオフ、ブレーキで進入していく。

1つ目の左は、アウトからインへ。アクセルオフでブレーキを踏み、減速して進入。

立ち上がりながら加速。

連続コーナーの1つ目の左は、かなり奥へ入る形でアウトから進入する。このため、いつもよりも減速ポイントを遅らせる。減速は、アクセルオフでブレーキだ。

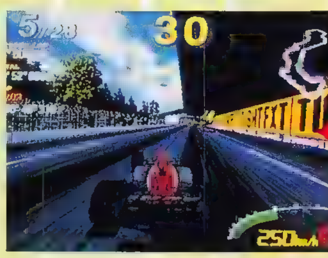
ここを抜け、アウトへふくらんでいったところで右。

インから強引に切り込み、全開のまま走り抜けていく。









アウトからインへ。できるだけ奥へ奥へと。そのとき、アクセルオフ、ブレーキで進入する。

軽い右カーブ

アウトにふくらんだ手前のカーブから次の右カーブのインへ直進してくる。

ここは、少ししか曲がらないため、ガンと一気に切り、すぐ戻すようにして抜ける。切りすぎてぶつかるな！



キュッとハンドルを切ってふくらまないようにする。

最後の右カーブ

最後の右カーブは一見小さいカーブに見えるが、ここをビシッとインを突いて走り抜けることは難しい。

スピードにのっている点もあるが、意外にきついという点も理由の一つ。ここはその弧に合わせるべく反応してハンドルを切り込むしかない。



タイミングが重要。インから離れないで曲がっていこう。

2周目以降について

1周目は、遅い敵車が多いため、ラインを確保することが難しい。そのため、早めに自分の走るラインへ移動し、その進行上にいる敵車を排除しなければならない。

2周目以降はその作業が減るので楽になる。

こうなればあとは思うままに走れる。しっかりコース幅を使って走り、ライン弧を大きくしてやって、少しでも高いスピードでコーナーを走れるようにしよう。



ピットワーク

このコースのピットへの進入は意外に難しい。最後のカーブ曲がったらすぐだからね。



最終カーブを曲がったらすぐ右にピットレーンへの入り口がある。



ピットロードに入ってしばらく走れば、オートコントロールになる。



タイヤを交換して（デモだけで効果なし）ピットアウト。いくぜ！



いろいろある 隠しコマンド パート2

今回もインディ500で隠されているものを紹介していこう。これでもっとインディ500が面白くなる―

逆走できる！ ミラーモード 全コース可能！

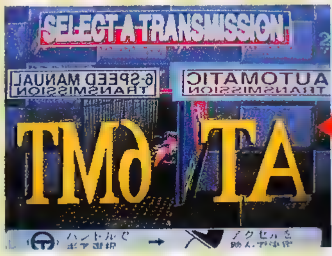
なんとこのインディ500に逆走モードがあったのだ。

その名を「ミラーモード」。「ミラーモード?鏡?あっそうか、逆ね―」ご理解いただけたかな。そう、逆走のことを、ミラーという言葉に置き換えているのだ。

ではそのコマンドを紹介。ズームイン（赤）ボタンを押しながらスタートボタンを押してゲームを開始する。コースセレクト、シフトセレクト画面の文字が逆になっているのが笑える。

で、コースに出ると、ほーら逆走ー面白いぞーっ!





逆、逆なんですよ文字が。ここまでするたあ、イカスーッ!



ローリングスタート。ほら、ちゃんと逆走してる!



ピットの入り口も逆。あれ、文字も逆でやんの―

ハイランドレースウェイにて 鳥と友達になろう!

ハイランドレースウェイにて逆走してトンネルを抜けると鳥が自分のマシンの上に飛んでくる。



とりあえず逆走!トンネルを抜けるまで走り続ける。

これはコマンドも必要ないので、すぐにやることができる。が、1プレイ捨てないといけないのが痛い。

タイムアタックをやっていてミスったときにでも試してみればいいでしょう。

この鳥さん、そのまま逆走だと鳥はどこかへいってしまう。

クラッシュしたりしてもサヨナラしてしまうぞ。



トンネルを出ると鳥が前方に!無事このまま走れるかな?

ベイサイドストリートにてバニーガールに会おう!

ベイサイドにも隠しネタがある。これもコマンド入力はない。ただ、中盤にあるパイロンをすべてを倒さないと成立しない。

右カーブのイン、左カーブのインにあるパイロンをすべて倒し、しばらく先へ進むと、うっわーっでっかいバニーガールが右手に見えてくる。ゆっくり走らんと見えん!







パイロンを倒す。ゆっくり走れば大丈夫。で、その先へ行くと、あーらでっかいバニーガール―

ちょっと一般向け攻略

Cool Riders

クールライダース

一般向け攻略だが、意外に極まれば
早いタイムを出すことも可能な攻略だ。

担当：クールなライダー

全50コースあるクールライダースをいかに速く走るかの攻略をしよう。

初めに…

まず、タイムアタックを狙う際、使用するバイクは"グラスホッパー"を使う。



使うバイクはこれ、グラスホッパーだ。

このバイクはオフロード仕様で土の上を走ると通常時よりさらにスピードが速くなり、インコースにずっと張り付くというのが可能なバイクを使用する。ちなみにマニュアル。

50コースあるうち、走るコースは…、

プレイステージ→右、グランドキャニオン→左、ポリネシア→真ん中、インドネシア→左、ケニア→エキストラステージ

というルートを走るので攻略していこう。

PRE STAGE ニューヨーク

1面プレステージ開幕、アクセル全開でスタートしよう。

ギアチェンジはメーターゲージの黄色から赤になる瞬間に1速から2速へと上げ、それ以降も同じようにシフトアップする。

ギアを5速まで上げると丁度右のポールがなくなるので、右の路肩にのってしまおう。


この瞬間にシフトアップ。


プレイステージはシフトアップ終了と同時に、このように路肩を走るのだ。

すると次の右カーブのインにも入れるし、スピードが300キロまで上がるのである。

そのあとは左カーブから大ジャンプとくるが、そのままハンドルは右へ入れっぱなしでOK。

プレイステージはこれで終了。LAP TIMEは13秒10くらいがベストだ。

注意点が1つある。これはプレイステージだけではなく、今後のステージでもあるので教えておこう。


見えるかな？この2枚のハーレー看板。これには気をつけろ。

チェックポイント前に必ず路肩上には看板があるので、そこだけかわしてから再び路肩にもどろう。

この他にもチェックポイント通過後、必ず道の端に看板を持った人間がいっぱい立っているので注意。

それに連続で当たってしまってもスピードがかなり落ちてしまうので、なるべくコーンをよけてインコースをとりつつ走ろう。

STAGE2 グランドキャニオン

プレイステージ終了後、3つある分岐を右に行くとグランドキャニオンだ。

出だしに左、右とゆるいカーブがある。


後ろからライバルカーがくるので少し右に移動してどつかれろ。

この左カーブのときに後ろからライバルカーが前に抜きにくる。このときコース上の幅が左から2割くらいの場所にいると、ライバルカーにどつかれて、自分の時速が500キロまで上がり、かなりタイムを縮めることができる。でも練習は必要だ。

次のコーナーは大ジャンプをしながら右へ曲がる。ここはインへ張り付きながら走ろう。

トンネル通過後左カーブになり、右のほうで落石が2度あるが1度目は当たらず2度目だけ注意してインを取ろう。

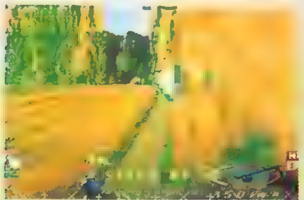
で、またトンネルが来て、ゆるい左カーブがある。

ここでは右の柵に前輪がめり込むくらい張りついて走ろう。

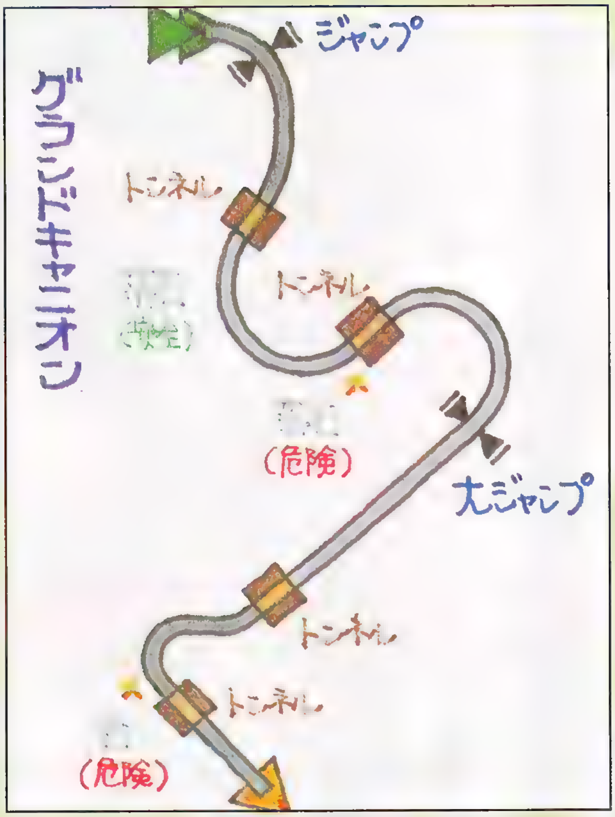

ゆるい右カーブはこのようにインに張り付け。

直線になると大ジャンプする。ジャンプ中に薄い雲が自分と交わった瞬間に、ここで選曲ボタンを同時押し、"サンタクロース"を呼ぶのだ。


ジャンプ中に呼んでおいたサンタさん。何をくれるかな？


OK、スピードアップで無敵だぜ!!

完全無敵!!
決めろ！徹底攻略大作戦!!



このタイミングはかなり重要なので覚えてほしい。

それからトンネルに再び入ってゆるい右カーブ、きつい左カーブとなってグランドキャニオンは終了なわけだが、最後の左カーブは通常ブレーキが必要だ。

ここでジャンプ中に呼んでおいたサンタが何をくれるかで決まる。

無敵 or スピードアップならばOKだが、それ以外のものならばブレーキが必要だ。

無敵 or スピードアップは、どちらも自分は無敵になり、最後のコーナーでインからスベッていっても右の岩にぶつかることなくクリアができる。

サンタクロースが何をくれるかは超ランダムなので注意。

グランドキャニオンのラップタイムは34秒後半だ。

STAGE3 ポリネシア



海の上にある道を軽快に走るポリネシア。

ゆるい上りの右カーブをインをとって走り、左カーブの看板が見えた瞬間に左へハンドルを切る。すると、大ジャンプをしてさらにスピードアップができる。


ポリネシア開幕。矢印看板が見えるかな？このとき左へ移動だ。


すると、ビヨーンとスピードアップだ。


ライバルカーに押された瞬間だ。


最後の右、左、右の１つ目のカーブ。トラックはこの位置から抜こう。


抜いたらそのままハンドルは右…、


まだまだ、ずーと右だ。

そのあとに右、左と連続でカーブがあるが、基本的に全部のカーブを内側から曲がって走ればブレーキを使うことなく曲がることが可能だ。

右、左のコースはステージ3のポリネシアマップを見てくれればわかるぞ。

ポリネシアの目標ラップタイムは34秒台後半を出せればOKだ。

STAGE4 インドネシア

ポリネシアのチェックポイントを真ん中に進むとここ、インドネシアに来られる。

インドネシアは8割が密林で常に路肩を走れるコースでもある。

まず、インドネシアの初め



インドネシアの初め、この位置で"I・C・B・M"はくるぞ。

の直線でグランドキャニオン同様ライバルカーが出現する。

ここはグランドキャニオンと違って、直線なので比較的簡単だ。

出始めに右の路肩を走り、柵が見えたら道の右からバイク2台分の場所へ移動する。

すると後ろから"I・C・B・M"が思いっきりぶつかってくれて500キロまでスピードアップだ。

柵がなくなると密林地帯へ入っていく。思いっきりハンドルを右へ切り、路肩へ進入してスピードアップしよう。


このコースはずっと右にいても
このように看板にも当たらない。

インドネシアはここからゴール直前まで、ずっと右の路肩を走るのが可能で、少しヒマになる。

そういうヒマなときは、タイムを少しでも縮めるために選曲ボタン同時押しで〝サンタ〟を呼んで、スピードアップを貰えるよう願うのだ。

で、ずっと右へ曲がり、左、右と連続でキュッキュッと画面が動いたら、なるべくインに張り付きながら道へ戻ろう。

謎の遺跡へと入っていく。

ここは、割とゆるい右カーブなのでブレーキは必要としない。


遺跡が見えたら道の真ん中へ戻ろう。

遺跡を出ればインドネシアもクリアだ。左へ寄って看板をかわしたら路肩へGO－

インドネシアのラップタイムはスピードアップを何回か取れれば35秒台後半も可能だ。

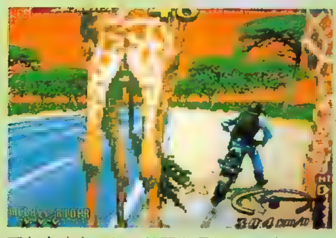


STAGE5 ケニア

夕陽をバックに走るケニア。

道には象などのいろいろな動物が障害物となるが、ケニアも基本的に路肩を爆走するので気にしなくていい。


夕陽がバックのケニア。キリンが…、


でも大丈夫。ねっ!!間を通れるのだ。

ケニアスタートと同時に右の路肩へ入りスピードを上げ、さらにサンタアイテムでもスピードアップを狙おう。

シマウマ、象、シマウマ、象が交互に横断する。

で、次にダチョウが道の上を走っているのが見えたら選曲ボタンを同時押しだ。

そこからゆるい右カーブになって路肩にはキリンが出現する。

しかし、そのまま路肩上を走ればキリンの足の間を通るので問題はないぞ。

次は左の超キツイカーブでブレーキが必要とされる。

だが、先ほどダチョウが見えたときに〝サンタクロース〟を呼んでおいたので、そのプレゼント次第である。

左カーブに備えて一応左により、インから曲がっていくと障害物でジープが置いてある。

プレゼントが無敵 or スピードアップならば、そのまま突っ込んでいけば問題はない。しかし、ほかのプレゼントはすり抜けができないので、プレゼントを確認して、違ったらフルブレーキで落ち着いて減速してから曲がろう。

これでケニアはクリア。

最終コーナーのスピードアップと路肩でのヒマなときのスピードアップが決まれば、ケニアのラップタイムは35秒台後半が出るぞ。



EXTRA STAGE

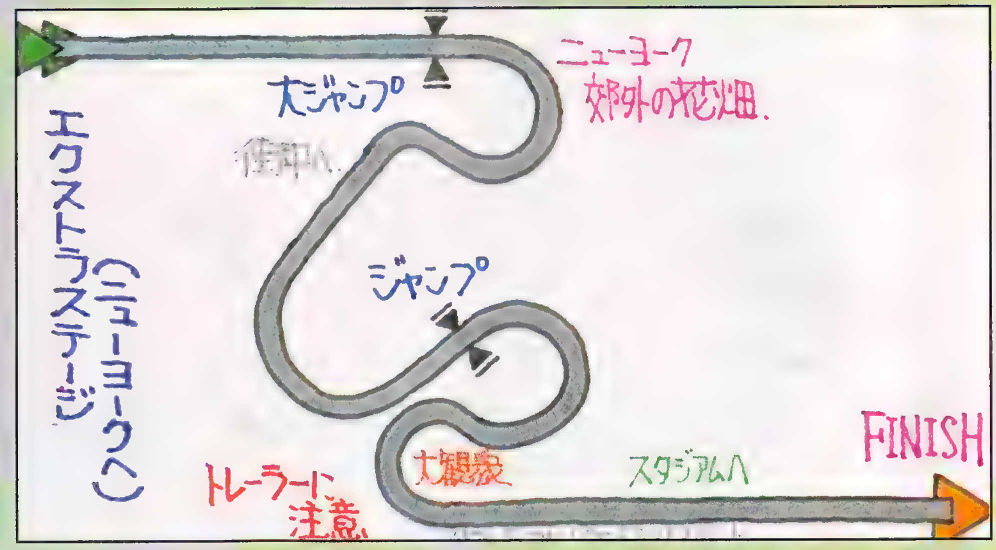
さあ、ラストEXTRA STAGEへ突入だ。

ここでは道にパトカーが何台も走っていて、かなりの障害となるコースである。

エキストラステージのスタートと同時に加速装置地帯があり、すごくスピードは上がるが自分は無敵状態なので心配無用。

加速装置地帯を抜けると右カーブなので、路肩にのってしまおう。

そのあと少し直線になるが、このときはすでにハンドルを



左に切っておくようにする。すると、次の左カーブは路肩……にはのれないのだが、左に張り付き、障害物のパトカーを



ここが一番端だが…、



このスキ間は通れちゃうのだ！

スレスレでかわすことが可能だ。

このあと小ジャンプをしてから少しキツめの右カーブが待っている。

ここではインに張り付いて曲がりたいところだが、イン



「うっ」前に大王がいる。



このように左へかわせ!!

コースにはパトカーが3台待っていてインに張り付くのは非常にキツイので、右から2ライン目で曲がる。

その際、最も注意してほしいのがライバルカー〝大王〟である。

エキストラステージを軽快に、なおかつ順調に走っていると、必ずここのコーナーではアウトに大王が待ちかまえているのだ。

コイツは自分からアウトにいけば大抵かわせて、そのとき丁度路肩部分が走れるようになるので、ちゃんとしたライン取りで走れば問題はない。

万が一早かったり、遅すぎたりすると大王をかわすのが難しくなるので注意しよう。

最終コーナーは少しキツイがその前のコーナーで左の路肩にのって、そのまま左にハンドルを切りっぱなしならノーブレーキで曲がり切ることが可能なカーブだ。

直線ストレートにはパトカーが何台もいて、道の上では



これが最後の柱。通過したら路肩へGO。

かわしづらい。だが、直線に入ってから左右に柱を5本通過するのだ。それが過ぎたら路肩にのればいい。そうすればパトカーをかわすのは超簡単だぞ。



うー、壁がくる。だが、あせらず抜いてから道に戻るのだ。

で、一番最後にトンネルへ入るまで路肩で粘り、最後のパトカーを抜いた瞬間に道へ戻るのだ。最後にパトカーを抜くと同時にとあるが、あまり急いでやると、そのパトカーにぶつかる可能性もあるので確認してからやるように。

トンネルを抜けたらもう目の前はゴールだ。通常に走ると290キロでいける。

がしかし、この本当に最後のストレートでも、ちょっとしたテクニックがある。

それは、左か右のどちらかの端に一度張り付いてから、ハンドルをニュートラルに戻して、少し逆に切るのだ。

それをやることによって、自分のバイクは真っすぐ走っているのだが、少し傾いて砂



これだよこれ。これでスピードアップだ。

煙を上げるのだ。これにより、路肩を走っていることになり、さらにスピードが300キロになって、ほんの少しだがタイムを縮めることが可能なわけだ。

というわけでエキストラステージが、なんだかんだいって一番忙しいステージなのだが、すべて決まればラップタイムが37秒台を出せるということを覚えておいてもらいたい。

めざせ!! 3分10秒後半

今までのでとりあえず（太い声）1ルートの攻略を説明、紹介したのだが、分かっていただけただろうか？

基本的に、攻略といってもコース上ではなく、常に路肩を走り、障害物がある前に〝サンタ〟からプレゼントを貰ってそこを抜けるとか、自分がヒマなときにプレゼントを貰ってスピードアップするなど、



これが今回のルートだ。

ほとんどが運なのでお金を使ってもいくらかかるか分からないのである。

だが、その苦労がすべてつながったときの喜びはハンパではなく、とても楽しい気分になれるので、ぜひとも挑戦してほしい。



最初はこれくらいをめざしてガンバロウ。

ヴァレイオブゴールドの2着で我慢



STAKES WINNER

ステークスウィナー

原稿を書きながらダンスパートナー6着の報を見てしまった。残念。いつか、サンデーサイレンス産駒（世界に返さねばならない、誇るべき血なのだから）に海外のクラシックを取ってきてもらいたいものだ。

担当：心はウォーニングシャドウズDr.Ace

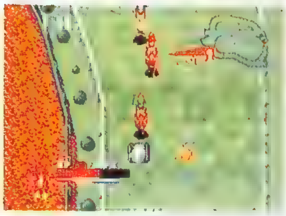
ゲームを理解すること自体は難しくも何ともないが、やってみると非常に難度高めなゲームと思うことだろう。

まず、敵が強いのが一番の（というよりそれが）問題だ。逃げ馬を使ってスタートダッシュ時にシンクロ連装で鞭を叩いても、それ以上のスピードで上がっていく敵馬は侮れない。朝日杯3歳Sを越えるとこの徴候が現れてき始める。度を越した逃げ馬は、最終コーナー頃にはさすがにバテるが、大抵はそんなことにはならない。何とか先行する馬にくらいついていけるように進めよう。一番いいのは自身がペースメーカーになることだ。



逃げに勝るものなし。

アイテムは重賞以降、どのレースでも出現する。コース毎で出現位置が決まっているので、アイテムの出る位置を覚えておいて、どちらに出ても拾える位置をキープしつつ走るようにしよう。

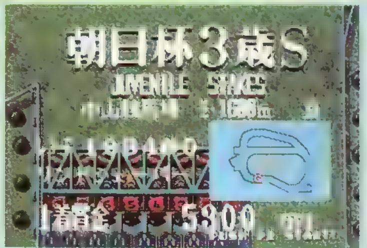


この位置をキープだ。

朝日杯3歳ステークス

数年前、阪神3歳Sが牝馬戦になったので、こちらは牡馬戦になった。しかしゲーム中では牝馬も出馬できる。

このレースは最初の壁と言っていい。縦で始まるのがこんなにも難しいものかという感じだ。まず、出遅れてスタートはどうしようもない。敵馬はダッシュとパワーが違うのだから。問題はすぐ後にある第2コーナー。ここで馬群に揉まれて沈みやすい。ここさえ押さえれば、このレースを制することが可能。お薦めの方法はまず見送って、横スクロールになってから攻めるというもの。前が開いてないようなら馬群割りで無理やりこじ開けてでも前に出よう。







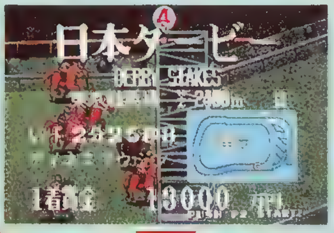
日本ダービー

正式名称は東京優駿。他のレースを日本セントレジャーとか呼んだりはしないんだし。でも、今度のドイツみたいにいつか海外馬にも開放されるときが来るのなら…。

このレースで最初の分岐点がある。レコード勝ちするとブリーダーズカップクラシックを選ぶことができるのだ。まァ世の中には3冠馬を選ぶ人もいることだろうから、絶対にこっちに進めとまでは言えないけど。

長距離戦ゆえにニンジンも欲しいところだが、できる限り、アイテムを優先的に集めよう。このレースでハイパー

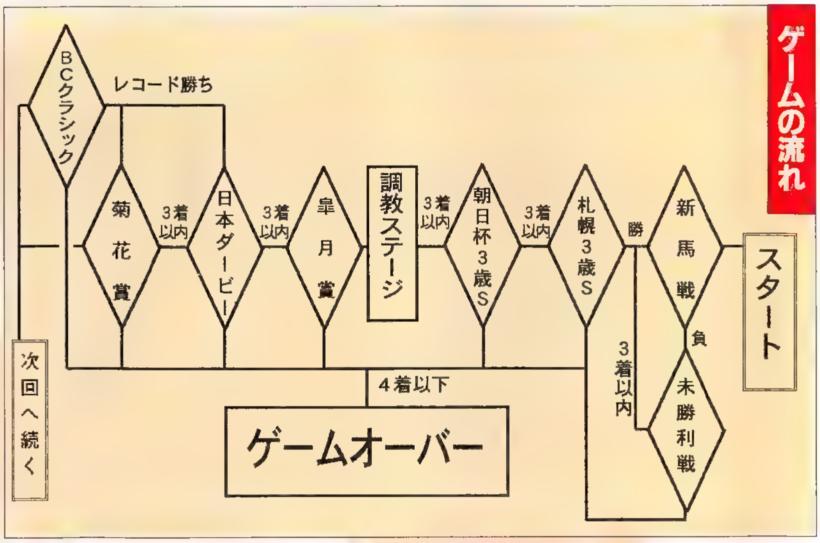








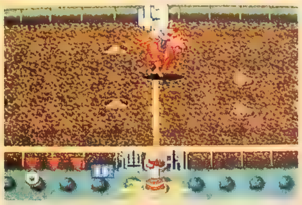
ゲームの流れ

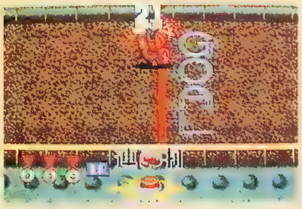


調教

先程も少し触れたが、連射装置が付いているとすごく楽になる。が、今度は人力での攻略をしてみよう。

もぐらは一定間隔で2匹1セットに配置されている。これを避けやすくするために、一番上か一番下で走ることをお薦めしよう。さらに言うならラインの見やすさで、下より上がいい。これで一番上のラインにもぐらが出たときのみ、避ければ済むことになるのだ。できればマル2つ以上に、タイム以内が望ましい。





それと追加。ハイパーダッシュのために必要なアイテム数は全脚質共通で25になった。

調教ステージは実は穴。連付きで、何も考えずに鞭ボタンを押しっぱなしにしておけば、それだけで調教は成功する。もぐらに5、6回ぐらい当たっても、その程度なら軽く15秒は残すだろう。きちんと避けられれば25秒は残せる。人間の連打じゃこうはいかない。失敗しないでいって、せいぜい10秒残しがいいところか。

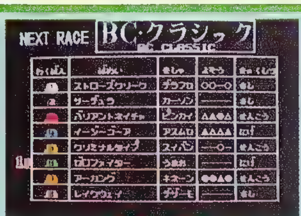
今回、隠しステージのブリーダーズカップクラシックも載せているが、他にも隠しステージはある。そういったものを探すのもまた、このゲームを一層面白くすることだろう。

BCクラシック

チャーチルダウンズ競馬場で1日で7つのGIレースが行われるお祭り日がある。そのうちの1つがこのブリーダーズカップ・クラシックだ。ちなみに他のはターフ、マイル、スプリント、ディスタフ、ジュヴェナイル、同・フィリーズという。この際関係ないが昨年はクラシック、ディスタフ、ジュヴェナイルあたりが盛り上がった。1度でいいから、そのうち実際に見に行きたいレースだ。

さて、ゲームの中ではどうかというと、まずここまでにハイパーダッシュを溜めてから来ておきたい。なぜならこのレースはアイテムが1つとして出ないようになっているからだ。しかしここでハイパーダッシュを使うがためにダービーで温存するとレコード勝ちはほぼできない。ので、もう1度ダービーを振り返ってみよう。

レース自体は皐月賞と同じようなもの。あとは、アイテムが出ないのでペース配分と仕掛けどころだけ気にしよう。











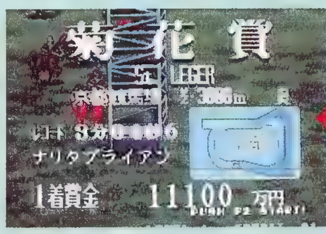
ダッシュを使って、さらにもう1度分ハイパーダッシュがたまっているのが理想だ。

が、これは理想であって現実的にはかなりの厳しさが伴ってくる。この理想は次のブリーダーズカップに繋ぐもので、普通に菊花賞に進むならそこまで無理をする必要はないだろう。だが、このゲームでは実際と違いブリーダーズカップのほうが賞金が高いので、最終的にはブリーダーズカップに進めるようになろう。

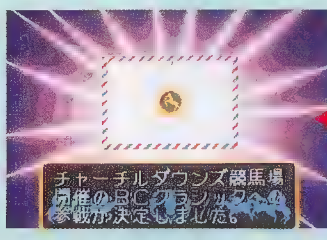
しかしこれは理想論。このぐらい距離の長いレースなら、やはりある程度のニンジン優先権が働くだろう。ただし、不良馬場だったりしたらこの計画は実行する前からできないことがバレているので、無理せず菊花賞を目指そう。

ちなみにレコード勝ちしても菊花賞に進むことは可能だ。











めでたくエンディング…えっ？ めでたくないエンディングがあるだって!?

RAIL CHASE 2

必死の思いで脱出！
やったーっ！と思いきや、
こーんな終わり方もあるのだ！

担当：ずるずる

ゲームはこれで終わらない！

最終ボス「重機関車」を倒したらゲームは完了ー

めでたくこれでハッピーエンド！無事脱出した2人は、海へと続くレールを走り、双葉機に救出されていく。

普通だとこれでスタッフロールへ進むのだが…。



ゴロゴロ…必死にレバーを回す。



回す！回す！レバーを回す！



まだ普通のエンディングなのだが…、



笑顔（想像）でいっぱいの2人が！

めでたくエンディングへ… えっ！！



これでお家に帰れる！と思っていたら…ま、まさかー

なにーっ！こんなことが！

最終ボスを倒したあと、エンディングになるため、とくにプレイヤーはすることはない。一息つきながらそれを眺めるだけ。

だが、そのエンディングへの途中（トロッコが海岸へ出て、双葉機に助けられるまで）レバーをグルングルン回していると、なんと双葉機が飛んでいく後方に照準が現れるのだ！

「えっ？これってひょっとしてもしかして？主人公を―」

そんなことがー



なんと照準が！ひょっとして撃てる？撃つしか！うりゃ～！

こんなストーリーもあるなんて…

普通ならスタッフロールへ進むはずが、なんと主人公を撃てるエンディングへ！

「ガガガガ…ドッカーン！」

何ということでしょう！こんなことって今まであった？

ショ―――ックー





何はともあれ、ここから先は私には語れない。

だ、だってこんなことってあるーっ!?

主人公の2人がどうなったかはご自分の目でご確認を。

うっわー信じられない。

CAPCOM ILLUSTLATIONS
カプコンイラストレーションズ

ゲーメストムック

■発刊決行

Ａ４ビッグサイズ・価格未定

11月２日発売



これまでに発表されたカプコンのオフィシャルイラスト、各種描き下ろしイラストを網羅。カプコンのイラストを担当するデザイン室にインタビューも敢行。いままで厚いベールにつつまれていたカプコンデザイナーの実態がついに明らかに!!

未発表イラスト、描き下ろしイラストも多数収録。編集担当のアナーキャー松井をして「もはや死んでもよい。許可」とまで言わしめた、その内容。その小さな胸をときめかせ発売を待て!!

ストリートバスケが熱い

ダンクドリーム'95

もう街で見かけた人もいるかな？
一度見たらやらなきゃ損々！

担当：体育はオール優　立来多

スポーツの秋 バスケで遊ぼう!

最近のストリートバスケット（3on3）の人気は並々ならぬものがある。このスポーツを見事にゲーム上で再現したのが、これ、「ダンクドリーム'95」だ。

前作よりもさらにパワーアップし、より本物に近いプレイを楽しめるようになった。さてその中身は…。



ダーンク！相手ディフェンスもなんのその。

操作説明 とにかく慣れろ!

コンパネは8方向レバーと3ボタン。ボタンが多い分だけ、多彩な技を繰り出すことができる。覚えられるかな？

〈オフェンス〉
- ●Aボタン
  シュート、（レバー入れで）ダンクシュート
- ●Bボタン
  パス
- ●Cボタン
  パスキャラクターチェンジ（1人プレイ時のみ）

〈ディフェンス〉
- ●Aボタン
  ジャンプ、シュートブロック
- ●Bボタン
  スティール、パスカット
- ●Cボタン
  操作する選手の変更

さて今度はコマンド系(?)の技を紹介しよう。

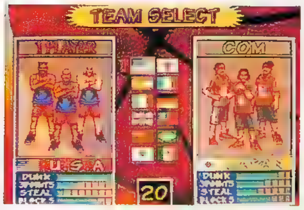
- ●A+Bボタン
  アリウープ(オフェンス時)
  プッシング（ディフェンス時）
- ●Aボタン押しっ放し
  リバウンドダンク
- ●レバー上or下+Aボタン
  フックショット
- ●レバー同方向2回入れ
  バックターン
- ●（ダンク中に）Aボタン
  ダンクフェイク
- ●（シュート中に）Bボタン
  ダンクパス、ジャンプパス
- ●レバー（ゴールと）逆方向+Aボタン
  フェードアウェイシュート
- ●Aボタン（軽く押す）
  フェイク（フェイント）

相手をかわしてそのままシュートにいくならフェイクやバックターンを、ゴール下に味方がいればアリウープを使うのが有効。遠めからシュートを打つときは、フックショットやフェードアウェイを使ってマークを外そう。

ディフェンス時には、パスコースに入ってカットを狙うか、ドリブル中の相手をプッシングして力でボールを奪いにいこう。シュートを打ってきたら、ブロックしたりジャンプしてリバウンドを狙うのも忘れずにね。



プッシング成功。ブーイングなんてくそくらえだもんね。



どこにしようかねえ…。



スーパーショット炸裂！



スーパーディフェンスで反撃封じ。こりゃ使える。

決めろ! スーパープレイ

シュートを決めていくにつれて、画面左下（1P側）にあるパワーゲージが少しずつたまっていく。そしてゲージが満タンになると、スーパープレイを行うことができる。

操作方法は、Aボタンを2回押すだけといたって簡単。オフェンス時には、スーパーダンクとスーパー3ポイントの2種類がある。これらのスーパーショットは、通常のディフェンスでは一切防ぐことができない。

スーパーショットに対抗するには、同じくAボタンを2回押すと出るスーパーディフェンスを使うしかない。100%決まるシュートを100%止めるというから頼もしい。

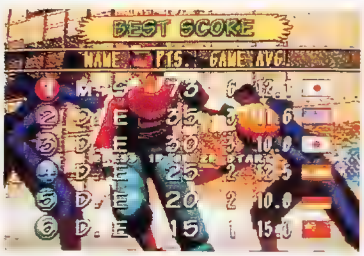
世界一を目指せ

このゲームに登場するチームは、全部で12チーム。ダンクシュート、3ポイント、スチール、ブロックの4種類のパラメーターをよく見て、好みのチームを選ぼう。

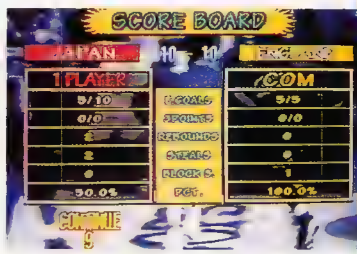
仮に攻撃型のチームを選ぼうと思ったらダンク重視でいくか、それとも3ポイント重視でいくかをちゃんと考えよう。

また、同じチーム同士の対戦や、通信筐体での2人対戦、さらには2人協力プレイによる4人対戦もできちゃうのだ。もし街のゲーセンで見かけたら迷わずプレイしよう。盛り上がること間違いなしだ。

はたしてキミはストリートバスケの覇者となれるか…。BGMのラップもイカスぜ！



これはネーミング画面。1位は…僕です。



試合結果を細かくデータ化してくれる。

ネオジオ版 将棋ソフト登場！

将棋の達人

~MASTER OF SHOUGI~

©SNK/ADK 1995

将棋ゲームの老舗、ADKから久々のリリースだ。

担当：14歳アマ二段 立衆多

初級者から達人まで将棋対局はいかが？

大量58メガのプログラムデータをひっさげて、ADKから発売されるネオジオ初の将棋ゲーム、その名も「将棋の達人」だ。本将棋の対局以外にも、シンプルな「挟み将棋」をプレイすることができるという、これまでの将棋ゲームにありそうでなかったシステムが用意されている。さらにCD版では「回り将棋」もプレイできるという変わり種（？）の作品なのだ。



飛車成りに成功。頭をかきむしる兄貴。

ゲームシステム

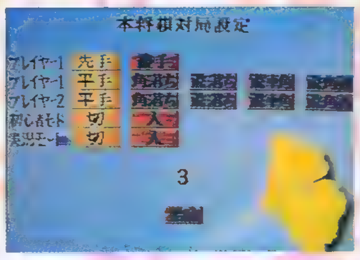
本将棋は初級、中級、上級、達人の4レベル、計8人の棋士たちとのトーナメント形式で対局を進めていく。初戦の対戦相手だけはプレイヤーが選択可能で、それ以降はトーナメントで勝ち上がってきた相手との対局になる。

持ち時間は1回戦開始時に3分与えられる。2回戦以降は、残った時間にボーナス（手数が少ないほど多い）を加算した合計時間になっていく。

持ち時間を使い切ると、一手につき1回戦は7秒、2回戦以降はナント5秒以内で指すという厳しい秒読み戦に突入する。5秒以内という設定、なんだか懐かしく思えてしまうよね!?

また、対局前にいろいろと設定をすることができる。先手・後手番の選択から、駒落ち（※プレイヤー側が落とす）の有無、さらには棋譜を読み上げてくれる実況モードにするかどうかを選ぶことができる。

挟み将棋では、先手・後手と勝利条件（挟む枚数）を選べるようになっている。特に後者の設定は攻略上重要になりそうだ。



腕自慢のそこのキミ、駒落ち対局はいかが？



持ち時間がなくなった。恐怖の秒読み開始！

本将棋モードストーリー 根尾地横町の人々

ここは、東京のとある下町にある根尾地横町。ご近所みなさん大の将棋好きで、朝から晩まで将棋三昧の日々を送っておりました。

そんなある日、フラッと現れた男を誘ってみたところ、瞬く間に全員が完敗してしまいます。

「世間は広い、もっと多くの人と対局し、腕を磨きなさい」

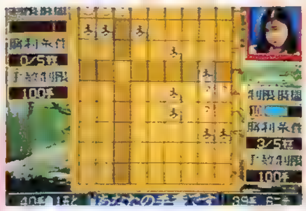
漂泊の将棋達人、石川二吉と名乗るその男は、そう言い残してまたいずこともなく去って行くのでありました…。

「よし、まずは…町内一を決めるんだ！」

「おうよ、負けねえぜ！」

こうして、第一回根尾地横町の将棋の達人は誰だ？大会（主催：根尾地横町商店街）が開催されたのです。

出場者はいずれも腕に自信のある者ばかり。トーナメント形式で行われるこの大会にあなたも乱入し、優勝をかっさらってしまいましょう。



2枚いただき。姉ちゃん、もう投了したら？

キャラクター紹介

●棒銀次郎
攻撃的で守ろうとしない一直線型。状況がすぐ顔に出る、下町育ちのあんちゃんだ。

●穴熊三郎
守り主体の渋い手を好む。老舗の呉服問屋の若旦那ゆえ、いつも着物姿。

●振飛龍男
将棋界の若きエース。好戦的でつねに攻撃的な手を指す。しかし受けに回ると弱い。

●美濃麗子
元華族の良家に嫁いだ若奥様。清楚な物腰で守り主体の将棋を指す。

●中飛燕子
負けず嫌いの高飛車お嬢様。攻めが主体だが守りもできる上級棋士だ。

●矢倉孝一
近所の骨董品屋の店主。淡々と守りの将棋を指すが、攻めも非常に強い。

●無敵一歩
東大出身のコンピュータ関係会社勤務。冷静沈着に、計算されつくした手を指す。

●石川二吉
ときどき現れては、一、二局指して去っていく将棋の達人。その正体は謎に包まれる。

ここで紹介したキャラクターとは別に、挟み将棋モードにも4人の棋士が控えているぞ。対局の前に、しっかりと将棋の腕を磨いておこうね！

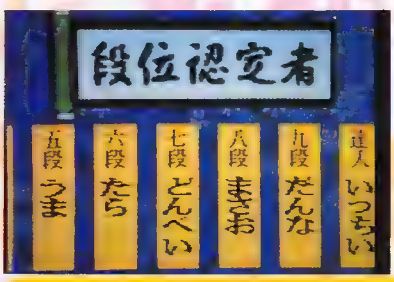
※画面写真は開発中のものです。



勝った勝った！貴重な持ち時間をくれるぞ。



プレイヤー同士の対戦もできます、ハイ。



目指せ、達人位！

AMショーで初お目見え！

MANX TT Super Bike（仮称）

©SEGA 1995

バイクゲームの本格派の登場だ！

担当：ずるずる



さあレーススタート。集団から離れないようにしなくちゃ！

AMショー見参！完成度40％！

あのセガラリー・チャンピオンシップを送り出したAM3研が、今度はバイクゲームを出した。

このバイクゲームもセガラリー同様に、本格的なもの！とにかくリアルにすることを追求して作られた。

このゲームの名前はまだ仮称であるが、その名からもわかる通り、あの有名なマン島で行われるレースが題材になっている。

今回のショーで出展されたものは、完成度が40％。でもその雰囲気は十分に感じた。



接近戦！これだけ近づくと、かなり微妙なコントロールが必要だ！



路面の木の影が妙にリアルだよね。



久々の体感筐体！今までとは少し違う

最近のセガは、ポリゴンものでいろいろなジャンルでゲームを発表してきたが、筐体がムービングして、プレイヤーが体験することができる「体感もの」は久しく出ていなかった。

過去にセガは、バイクものをいくつか出してきているが、どれもバイクを左右に倒す（モトクロスタイプを除く）ものであったが、今回のこのゲームでは、ハンドルをスライドさせることで、マシンを倒すシステムを採用している。



1人称での視点でコーナーへ進入するとこうなる。首が傾く。

新しいタイプのバイクゲーム！通信対戦も可能！

ハンドルを逆に動かすため、操作感にやや違和感があるが、かえってこのほうが本物に近い動きができるのではないかと思った。モーターの作用で、加速時のバイクの起こし具合や、ギャップを踏んだときの感覚は初めて。ちょっとやり込まないと走れないかも。

AMショーでは、通信対戦ができなかったが、もちろん完成時には入る。期待大だ！





コースにはアップダウンも！浮く感じが出たら最高なんだけど。



ゲーメストビデオ第20弾
THE KING OF FIGHTERS'95
SNKの最新ヒット作
キンファイ'95が、早くも
ビデオで登場!
予価4800円
10月20日発売
ゲーメストムック Vol.17
THE KING OF FIGHTERS'95
テクニカルマニュアル
全キャラクターCPU戦・対戦を完全攻略。
システム、連続技、対戦、キャラデータ、
すべてが詰まっている!
予価1380円
10月28日発売
ゲーメストムックvol.14
THE KING OF FIGHTERS'95
グラフィカルマニュアル
キャラクター徹底紹介。
初心者待望の一冊!
価格780円(税込み)
発売中

GAMEST 増刊号・ビデオ・CD・ムック バックナンバーリスト

こ〜んなことで、いいのかな？

ムック



ゲーメストムックVol.9

ギャラクシーファイト

■145頁　■価格980円
■商品番号：GMC-9

プレイステーションでギャラクシーファイトが出るのだ！ってことで、この1冊。そりゃ〜攻略はもちろん充実してるけど、各キャラクタープロフィールや設定資料集、開発者インタビューまで載ってるから、イメージ作りに最適。銀河の秘密が今明かされる、ってわけで買って損なし！

ムック



ゲーメストムックVol.14

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル

■145頁　■価格780円
■商品番号：GMC-14

ゲームに対する思い入れって本当に大事だよね。とくに、このゲームは「京様〜」とか「アテナちゃ〜ん」とか、高い声が飛び交ってる「超思い入れゲーム」。そんなあなたの心を満たしてくれるのがこのグラフィカルマニュアルだ。精密なグラフィックがとっても吉！

ムック



ゲームストムックVol.15

鉄拳2

■139頁　■価格780円
■商品番号：GMC-15

いや〜、はまりました。このゲームは仕事を忘れてやってます。もうすぐ編集部を放り出されそうなほどです。膝の上にはいつもこのムックを置いてます。10連コンボもこれで覚えました。準ちゃんと一緒に今日も画面に向かいます。(女キャラマニアーズ準会員　べーなー)



ソドムでござ〜る、ソドムでござ〜る。ストZEROビデオを買いに行くでござ〜る。あ、ガイだ。コテンパンにして行くでござ〜る、と思ったら、あれ〜〜。

ゲーメストビデオ第19弾

ストリートファイターZERO

■80分　■価格4800円
■商品番号：GV-19

あのストリートファイターZEROが、ついにビデオ化だ！本誌に掲載された連続技、タイミングがど〜もよく分からないというあなた。動いている春麗を見ているだけで幸せという君。それ以外の方にも、超良好物件だ！

バーチャファイター2 Act3

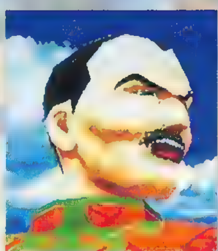
今、動きだす…

バーチャファイター2。少年少女の熱狂。ゲーメストライター陣も、己の限界に挑戦し、究極の攻略を目指した。Act2、その時点では最高峰だったムック。しかし、VF2は成長を続け、ライターたちは、決してあきらめない。そして、Act3…。



パイ：N,O

こういう攻め方もある！こういう勝ち方もある！さらに可憐に…。



ラウ：がっちん

強いがゆえに警戒される。しかし、連勝は終わらない。止めてみろ…。



サラ：K-TAN

より華麗に美しく。そして絶対の勝利を目指す。花が開く…。



ジャッキー：C-LAN

まだ足りないものがある。それを読者に伝えたい。血は熱く…。



アキラ：GYU

数回の百人組み手を経験し、攻略に磨きがかかった。力強く…。

闘いを制す。それには様々な要素が必要になる。キャラ別で連続技から究極対戦講座まで、真の攻略を目指す。発売は11月の上旬、内容の濃さ以外は、まだ未定だ。



リオン：SHO

キャサ夫のカゲも倒す。強さを決めるのはキャラではない。突き進む…。



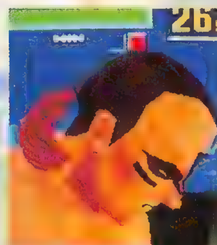
カゲ：キャサ夫

日本一の座はダテじゃない。これが究極だ！強さの限りを…。



ジェフリー：MAN次郎

なに！この！ハッ！俺の前に立ちふさがるな！ゆるさん…。



ウルフ:ギィ

ハードな闘いを勝ち残る。この肉体に賭けて。もう負けない…。

ねちょねちょか？スパイダーマン、手の平は…。（川柳募集中）

増刊号

タイトル	号	価格	付録
ストリートファイターII	No64（'91年10月号増刊）	1000円	[付録]描き下ろし巨大ポスター
ストリートファイターIIダッシュ	No77（'92年9月号増刊）	1200円	[付録]ストIIダッシュポスター
餓狼伝説2	No91（'93年5月号増刊）	1200円	[付録]大張正己描き下ろしポスター
ワールドヒーローズ2	No99（'93年9月号増刊）	1200円	[付録]遊べるマッドマンお面ポスター
スーパーストリートファイターII	No108（'94年2月号増刊）	1280円	[付録]スーパーストII特大ポスター
スーパーストリートファイターIIX	No120（'94年7月19日号増刊）	1280円	[付録]スーパーストIIXポスター
ワールドヒーローズ2JET	No123（'94年8月15日号増刊）	1280円	[付録]ワーヒー2JETポスター
極上パロディウス	No125（'94年9月15日号増刊）	1280円	[付録]こいつ&あいつペーパークラフト
ヴァンパイア	No129（'94年10月30日号増刊）	1380円	[付録]ヴァンパイアポスター
真サムライスピリッツ	No133（'94年12月15日号増刊）	680円	
ゲーメストワールドVol.1	No143（'95年5月15日号増刊）	540円	
ゲーメストワールドVol.2	No149（'95年8月15日号増刊）	540円	

ムック

タイトル	Vol.	商品番号	価格	付録
サウンドコンプリートスーパーストリートファイターIIX	ムックVol.1	GMC-1	3500円	[付録]全ステージ曲、キャラクターデータ収録CD-ROM（Macintosh対応）
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	ムックVol.2	GMC-2	1280円	[付録]巨大ポスター
豪血寺一族2	ムックVol.3	GMC-3	1680円	[付録]スーパーアレンジCD
真サムライスピリッツ	ムックVol.4	GMC-4	1380円	[付録]真サムポスター
バーチャファイター2 ACT1	ムックVol.5	GMC-5	780円	
ダライアス外伝	ムックVol.6	GMC-6	980円	
スーパーリアル麻雀PV	ムックVol.7	GMC-7	1980円	[付録]メッセージCD描き下ろしポスター
鉄拳	ムックVol.8	GMC-8	980円	
ギャラクシーファイト	ムックVol.9	GMC-9	980円	
バーチャファイター2 ACT2	ムックVol.10	GMC-10	1380円	
ヴァンパイア ハンター	ムックVol.11	GMC-11	1380円	[付録]ハンターB2ポスター
餓狼伝説3	ムックVol.12	GMC-12	1280円	[付録]餓狼3B2ポスター
天外魔境真伝	ムックVol.13	GMC-13	1280円	[付録]オールキャストB2特大ポスター
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル	ムックVol.14	GMC-14	780円	
鉄拳2 ACT1	ムックVol.15	GMC-15	780円	
ストリートファイターZERO	ムックVol.16	GMC-16	1280円	[付録]B2ポスター

ビデオ

タイトル	商品番号	収録時間	価格	付録
餓狼伝説2	GV-2	収録時間60分	6000円	[付録]舞さま扇子
ワールドヒーローズ2	GV-3	収録時間64分	6000円	[付録]雑君紙相撲
餓狼伝説スペシャル	GV-6	収録時間120分	7000円	[付録]攻略小冊子
スーパーストリートファイターII	GV-7	収録時間90分	6800円	[付録]攻略小冊子
龍虎の拳2	GV-8	収録時間90分	6800円	[付録]攻略小冊子
スーパーストリートファイターIIX	GV-9	収録時間100分	7000円	[付録]バルログ仮面
ワールドヒーローズ2JET	GV-10	収録時間70分	6500円	[付録]雑君JETコースター
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	GV-13	収録時間90分	6500円	[付録]紅丸&東ツラセット
真サムライスピリッツ	GV-14	収録時間90分	4800円	[付録]十兵衛アイパッチ
バーチャファイター2	GV-15	収録時間120分	4800円	[付録]EXPLANATORY
ヴァンパイア ハンター ダークストーカーズバトル	GV-16	収録時間75分		[付録]石井ぜんじ解説書
ヴァンパイア ハンター	GV-17	収録時間120分	4800円	[付録]魔剣しおりん
餓狼伝説3	GV-18	収録時間70分	4800円	

CD

タイトル	商品番号	収録時間	価格
戦国エース	GCD-1	収録時間35分	3000円
アルティミットエコロジー	GCD-2	収録時間45分	2800円

各商品のお買い求め方法

●ゲ屋で買えるのだ!!
東京・神田と大阪・上六にあるゲーメスト直営のゲームグッズの店「ゲ屋」で入手可能!

●全国の書店で注文できるのだ！
お近くの本屋さんにお求めの品がない場合は、下記の注文用紙（コピー可）に必要事項を記入して本屋さんに持っていけばOK！または本誌の綴じ込みハガキでも可。

●通信販売もやってます！
通信販売の方法は本誌P.126～P.128「読者サービス部」をご覧ください。通販は郵便局の郵便振替を利用してください（現金書留や銀行振込みは×です）。

株式会社　新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル2F
TEL:03-3293-9326

お問い合わせ先

▶ゲ屋東京内神田店　TEL：03-3293-9325
▶ゲ屋大阪上六店　TEL：06-775-9348
▶読者サービス部　TEL：03-3293-9326（月曜～金曜10：00～18：00）

注文書

お客様のお名前

お客様の住所　TEL.（　　）

ムック注文数：タイトル／商品番号／申込数　冊

CDビデオ注文数：タイトル／商品番号／申込書　本／枚

増刊号注文数：タイトル／商品番号／申込数　冊

株式会社　新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル2F　TEL：03-3293-9326

取り扱い書店印

TEL
FAX

※書店様へ：お客様が持参された場合、注文書として対応してください。

注：コピーしてご使用ください。

(すごく)
北海道はなまら寒い!!関西はごっつう暑い!!

㋘屋 宅配便サマーツアー

in北海道(8/18〜8/20)関西(8/25〜8/27)

夏休みも後半になったところで宅配便は北海道と関西へ。VF2、鉄拳2、ストZEROでムチャクチャに盛り上がった各地のゲーセン。いやー、暑くて熱かったぜ!!

リポート:SHO
C-LAN
アディオスToshi
いなりん

対戦メンバー	
北海道	関西
がっちん	C-LAN
キャサ夫	アディオスToshi
SHO	いなりん

㋘屋初上陸 北海道

去る8月18日(金)、ゲーメストライターのがっちんとSHOは、羽田から千歳空港へ向かった。

キャサ夫はいろいろと用事があり、一足先に出発し、前日に北海道に着いていて、千歳空港での待ち合わせだった。

今回、㋘屋宅配便としては初上陸の北海道。春先に、がっちん、雪風、キャサ夫、GYUが北海道に行き、そのときのVF2の対戦が、非常に熱かった!と大評判。そこで、㋘屋宅配便でも、ぜひ行こうということになったのだ!

本場関西にはかのKKYが上陸

VF2ばっかりでつまらん、そう思っている君の心の叫びを聞いたかどうかは知らないが、ストゼロ中心の宅配便も、この度行ってまいりました。しかも本場、関西に。

選ばれたメンバーは、泣く子も黙るKKY(喫煙狂団ヤニー教)の3人、C・LAN、いなりん、アディトシである。

25日は通常の宅配便の対戦、26日は関西大会のエキシビジョン、そして最終日の27日はなんと鉄拳2の。これも地区予選のエキシビジョンと、一風変わった関西宅配便。

全体を通しての戦績はよかったとは言いづらいが、少なくとも大敗は喫していない。

そして近年稀に見る道の迷い方と、売り上げの低さを心配。

いろんな障害?はありましたが、無事東京と関西を往復できた彼らKKYの勇姿を、VF軍団と併せてご覧あれ!



今回の対戦メンバー。安定した3人。がっちん、キャサ夫、SHO。



終了時に記念撮影。夜10時ぐらいになってしまった。

8月18日(金) 北海道
バンデッド苫小牧駅前店
HOKKAIDO



空港でキャサ夫の出迎えをうけた後(ごくろう〜)、キャサ夫カーで市内を走り、ひとまずホテルにチェックイン。イベントのスタートは夜7時30分からだったので少しドライブをしながら観光を楽しみ、初めの店バンデッドへと向かった。

この日はあいにく雨だったが、店内は、北海道のVFジャンキーたちの熱き闘いが行われていた。

さっそく野試合をやったが、ここの店はバーチャが4本設定になっているのに気付き、少しビックリ。セット数が多いということは、それだけやり込めるというもの。う〜ん今日の対戦は大丈夫かな〜と思いつつも、イベントが始まった。

大会では、がっちんとSHOが25人組手で、キャサ夫が50人組手を行う形式となり、結果は、

●キャサ夫 47勝3敗
●がっちん 22勝3敗
●SHO 24勝1敗

と、かなりいい結果で、少しビビっていたライター陣も、ホッとした感じ。

始める前に店員さんが、酒をすすめてくれたのだが遠慮する。実はライター陣を酔わせて対戦を行わせようとしたらしいが、あまいあまい!そんなことにだまされるメストライター陣ではないのだ!!



対戦台の周りは人が多い!!



キャサ夫は女性の相手が多い気がするな!。

8月19日（土）北海道
NTK
HOKKAIDO



1日目のイベントを勝ち越して、気分もよくホテルで酒盛り。キャサ夫は疲れてすぐに寝てしまったが、がっちんとSHOは大騒ぎ。

そのせいもあってか、この日のイベントのNTKではグズグズで、眠いわ、気分が悪いわで最悪状態。

胃腸薬を片手に、対戦をするハメに…。

にもかかわらず、イベント形式は、全員50人組手で容赦ない攻撃。非常にキビシく、ボロ負けするのではないかと思われた結果…。

●キャサ夫
48勝2敗
●がっちん
41勝9敗
●SHO
46勝4敗

気分が悪いと思ったが、いざゲーム台に着くと自然に手が動き、気分もいい状態になってくる。

いや〜、人間、物事に集中すると痛みなどを感じなくなるというのは本当だね、と思いつつも、イベントが終わるとまた気分が悪くなってきて、やっぱり最悪。


んっ、キャサ夫が苦しんでるぞ!!

そんな中、キャサ夫の地元の友達が遊びにきてくれて、盛り上がっていた。

なにを隠そう（隠してはないが）キャサ夫は北海道出身で、地元なので友達も多い。

ほかにもⓖ屋宅配便ということで、北海道中のゲーマーが集まり、中でもヴァンパイア ハンターで90人以上勝ち続いている強者までいた。ちなみに使用キャラはアナカリス。

あの分だと100人抜きはカタイな〜と思いつつも、NTKをあとにするのであった。


この日はキャサ夫だけ元気。


体調をくずした、がっちんとSHO。



NTKには多くの人が集まってくれた。

8月20日（日）北海道
Rマジロ北30条店
HOKKAIDO



北海道に来て、初の移動日。千歳のホテルから札幌まで車で移動したのだが、いや〜北海道は広い!!

今回生まれて初めて北海道に来た私SHOだが、あまりの広さに車の中でハシャギまくり。ドライバーのキャサ夫も気を使ってくれて観光ルートを通ってくれたので、ウハウハ状態。などとはしゃいでいる間に最終日のお店、Rマジロに到着した。

店内は、もう人の山。前日体調をくずしたがっちんとSHOもすっかりよくなり、さっそくイベント開始となった。

大会形式は、店の選抜メンバー3人とメストライター陣3人の対抗戦と、その後にメストライター陣に挑戦ということで、勝ち抜き戦で50人のお相手をすることになった。

初めは対抗戦。相手は店の選抜メンバーのカゲ、アキラ、ジャッキーの3人。結果は…。

●キャサ夫
3勝0敗
●がっちん
1勝2敗
●SHO
2勝1敗

中でもカゲが強く、がっちんとSHOは敗れるほど。

引き続き、勝ち抜き戦に移ったのだが、筐体が2台しかないため、初めにキャサ夫とSHOが着き、負けたらがっちんに替わるという形式で、50人を相手にすることになった。

その結果、

●キャサ夫
25勝0敗
●SHO
25勝0敗

と、がっちんを出さずに全勝!!

最後に飛び入りで1人参加したのだが、この相手とがっちんが対戦し、またも勝利してやっぱり全勝。メストライター陣の強さを見せつける結果となった。


Rマジロ選抜チーム。


キャサ夫の地元友達軍団がかけつけてくれた。


イベント最終日、お疲れ様でした。


ゲーメスト選抜チーム（選抜なのか?）。

8月20日(日) 番外編

ハイテクセガ すすきの店

HOKKAIDO



Rマジロでのイベント終了後、VF2全国大会、マキシマムバトル札幌地区大会がハイテクセガすすきの店で行われているという情報をキャッチし、さっそくすすきのへと向かった。

移動中にキャサ夫が時計台の前を通ってくれたのだが、あいにくと工事中でなにも見えず、超ー残念。

さて、観光気分は抜きにして、札幌地区大会が行われている、ハイテクセガすすきの店へとやってきた。

店内に入ると、大会はもうブロック決勝が終わり、3ブロックの優勝者が決まっている状態で、全国大会への出場権を決めるのみとなっていた。

全国大会へ出場できるのは優勝者の1人。大会形式は、総当たり戦で、ラウンド数5ラウンドの3セットマッチで行われた。上田君がラウで出場し、見事に優勝した。

以前、ジャッキーを使用していたという上田君、今回はラウで出場を決め、その強さを見せつける。

地区大会が終わると、店の選抜チーム対、メストライターチームの、3on3勝ち抜き戦が行われることに突然なって少々ビックリ。

相手は、ハイテクセガすすきの道場の名人3人と、今回の地区大会の上位3人で超具合が悪いと思いつつも大会が始まり結果は…。

●ライターVS名人たち
3対2でライター勝利
●ライターVS上位3人
3対2でライター勝利

からくもライター陣が勝つことができた（一試合目はキャサ夫が3人抜き）。

すべてのイベントが終了したのが夜7時ごろで、外は非常に寒く、気温18℃ぐらいで、関東育ちの私としてはキビシイ温度でした。

北海道中を回った3日間でしたが、集まってくれたみなさん、お店の方々、本当にありがとうございました。（SHO）



地区大会の会場ハイテクセガすすきの。



野試合でキャサ夫が女性と対戦。



前回の全国大会3位の川崎君。キャサ夫と対戦。



ゲストのキャサ夫にインタビュー。

8月25日(金) 兵庫県

チルコポルト神戸 ハーバーランド店

KANSAI



地元（じもと）ピー アディトシ 大活躍

ゲ屋宅配便サマースペシャルも、今回の大阪ツアーでとりあえず終了である。1日目はコナミ直営店「チルコポルト神戸ハーバーランド店」で行われた。

このお店は「モザイク」という小さなお店がたくさん入っている建物の中にあり、店内は広々として大型物（スピードキングがあるなんて、さすがコナミ直営店）がたくさん置いてある、いわゆるアミューズメントスペースといった感じである。

私たちがお店に着いてから対戦の始まるまで、少し時間があったのだが、ストゼロの対戦台は、この後私たちと戦うであろう人たちの練習台となっていた。本番前に筐体に慣れておきたかったところだが、C・LANとアディトシは鉄拳2のタイムアタック、いなりんはスピードキングでゲロゲロに酔っぱらったりと思い思いの時間を過ごした。

いよいよストゼロの対戦が始まった。対戦台1台を使って25人のお客さんと戦うのだが、ライター陣はアディトシ→C・LAN→いなりんの順で一人ずつ交代していく。使用キャラはそれぞれバーディー、ナッシュ、ソドムである。

この日一番目立っていたのがアディトシのバーディー。なにを隠そう彼は地元兵庫県の出身。久しぶりの里帰りのせいかは知らないが非常に生き生きとプレイしていた。最初は黒星でスタートしたC・LANといなりんも、アディトシのプレイに刺激されて徐々にペースを取り戻していく。

ということで結果は、

アディトシ…6勝3敗
C・LAN…4勝4敗
いなりん……6勝2敗

となった。アディトシは小足からのマーダラーチェーンが冴えわたったものの、本人日く「本当なら1敗で済んだのに、残り2敗は納得いかないね」と厳しい。C・LANはスーパーコンボを多く見せるプレイに徹して「全部ストレートで決まっちゃったのがちょっとね」と今ひとつ乗れなかったようだ。いなりんは「相手に恵まれたね、でも相変わらずリュウ・ケンが苦手」とリュウ・ケンにそれぞれ1敗した言い訳をしていた。



広々とした店内で対戦が行われた。

さてイベントも終わって大阪のホテルへと向かったゲ屋宅配便の一行だが、どこへ行っても大渋滞。そう、阪神大震災の影響で主要道路の多くが通行止め、もちろん阪神高速も通れない。おかげで神戸〜大阪まで5時間以上かかってしまい、今さらながら阪神大震災のスゴさを実感したゲ屋宅配便の一行であった。

（いなりん）



兵庫県伊丹市の星、アディトシの雄姿。



みんなでパチッ、どこ見てるアディトシ。

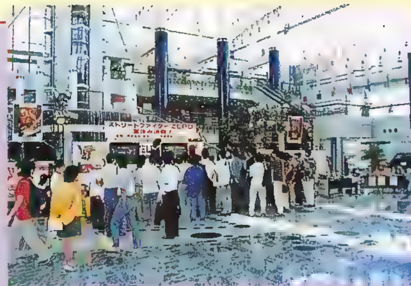
8月26日(土)
大阪府

コスモタワーイベント広場

KANSAI



大阪ツアー2日目はコスモタワーのイベント広場。どんなところかと思いきや、これが最近できたばかりのとてもきれいな建物。展望台あり、いろいろなお店あり、会社ありの多目的ビル(?)。その1Fにイベント広場があった。



会場風景。広くて涼しい。

カプコン公認 ストZERO 関西大会

そう、これは関西でのみ行われたストZEROの大会であった。カプコン直営店「プラザカプコン」の各店舗で行われた予選の上位入賞者に加え、この日行われたプラザカプコンコスモタワー店の予選の上位入賞者、合計32名の間で関西一のストZEROプレイヤーを決めるという一大イベントだったのである。メストの大会の小規模なものと思ってくれればわかりやすいと思う。

ゲーメスト編集部のアディトシ、C・LAN、いなりんの3人は、審判と解説、そして予選と本選のインターバルにエキシビションマッチを行った。強豪が集う大会ということもあり、戦績は

アディトシ…7勝1敗
C・LAN…4勝3敗
いなりん……4勝3敗

と、アディを除いてかろうじて勝ち越す形となった。使用キャラはそれぞれバーディー、ナッシュ、ソドムだ。

調子のよかったアディトシが一敗を喫したのはとあるガイ使い。その人はストⅡX大会で準優勝したブランカ使いの奥西君であった。「一本取ったからえ〜よ」と語るアディだったが、その表情は悔しさに溢れていた。

さて、いよいよ本選へ突入。高度な闘いが繰り広げられる中、たくさんいたリュウ、ケン、ガイ、ローズは次々と姿を消し、終わってみると、

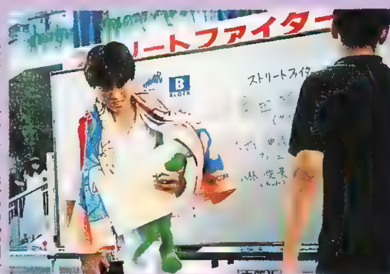
優勝…富田隆夫君(サガット)
2位…大西伸次君(ナッシュ)
3位…小林俊景君(春麗)

という意外な結果に終わった。もちろん、おのおのがうまかったということは言うまでもない。

実はこのコスモタワーイベント広場は、24時間テレビの会場になっており、この大会の模様も放映される予定だったのだが、日テレの都合でキャンセルされたということを後で聞かされ、悔しいようなホッとしたような、そんな一日でした。　(C・LAN)



賞品の数々。世界に一枚しかない貴重な開発者色紙もあったぞ。



優勝したサガット使いの富田君。実はアディと闘っていた。



大会終了と共に人が散ってしまったがゆえにわりとこぢんまりとした集合写真になってしまった。

8月27日(日)
大阪府

プラボ千日前店

KANSAI



前日の2日間はストゼロ、そして最終日の今日は鉄拳2。宅配便では初めてのゲームとなるだけに、試合内容や結果は想像し難く多少の不安は否めない。

いなりんは、鉄拳2のみの対戦ということもあって(鉄拳2はやってない)、前日に一足先に東京に帰ってしまいライターはたったの2人。

「なんか心細いね」などと、毒舌野郎のアディトシとKKYの教祖C・LANが口にするわけもなく、地下鉄で移動し(他のスタッフは車)、金龍ラーメンを道標に目的地、プラボ千日前に足を踏み入れたのだった。

さて、入店すると即常連と対戦、というわけではなく、全国大会出場権を懸けた予選が先に催される。

ライター2人はまず、この予選の解説という重要な役割から3日目の仕事をスタートさせたのであった。

出場キャラはジュン、平八が比較的多く、ジャックとレイが少ない。ヨシミツにいたっては1人もいないという、少々残念傾向を残し予選はスタート。

いざ蓋を開けてみればジュン同士で決勝。当然、優勝キャラもジュン。

ベスト4、8ぐらいまではヘイハチも残っていて、個人的には応援してたんだけどね。

このお店ではジュンの例の永久コンボというかハメみたいな技を特別に禁止してるわけではなく、出場者も特に気にしてる様子はない。ただ普通にジュンが起き上がりを攻めれば、多少そうなってしまうのは仕方のないところだ。

ま、そんな感じでプラボ千日前の予選は幕を閉じたというわけで、次はいよいよライターとの対戦。

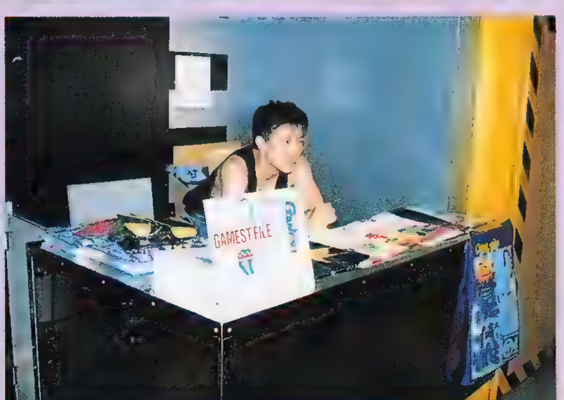
対戦者数はライター1人につき5人。時間がなかったというのもあって、今回は少な目。別に誰もやりたがらなかったとか、人が全然いなかったというわけじゃないよ。

で、結果はというと2人揃って2勝3敗。本当に腑甲斐なかった。増々精進します。

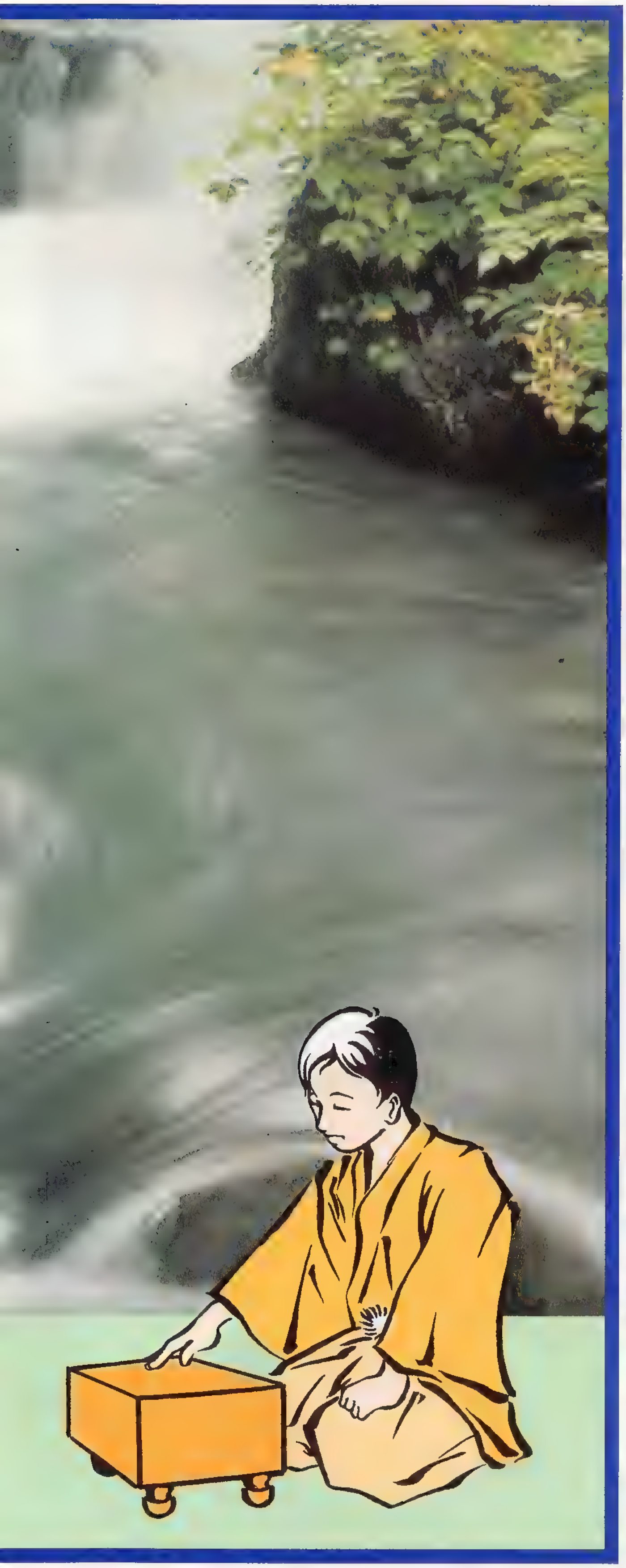
そんなわけで、その夜は飲めもしない酒を飲んじまいまして、スタッフの皆さんに迷惑をかけちまいまして、本当ゴメンナサイ。(アディトシ)



オシャレな建物。大画面で行われる対戦は気持ちいいぜ。



ゲ屋も大盛況。こりゃ〜ウハウハだあね。



ネオジオCD初のディスクマガジンが誕生！
全編ADKのパロディーがてんこもりの超極楽ソフト！！



タイトル	発売予定日	価格（税別）	タイトル	発売予定日	価格（税別）
マジシャンロード	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズ2	好評発売中	¥5,800
ニンジャコンバット	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズ2JET	好評発売中	¥6,800
ラギ	好評発売中	¥4,800	痛快ガンガン行進曲	好評発売中	¥6,800
クロススウォード	好評発売中	¥4,800	クロススウォード2	好評発売中	¥5,800
ラリーチェイス	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズパーフェクト	好評発売中	¥8,800
ニンジャコマンドー	好評発売中	¥4,800	将棋の達人	10月20日	¥7,800
ワールドヒーローズ	好評発売中	¥4,800	ADKワールド	11月10日	¥6,800

画面写真は開発中のものです。

ADKテレホンサービス 最新ソフトのお知らせ、先取り情報等、お得な内容満載。

TEL.048-775-2347 お電話番号はお間違えなく。

NEO·GEO CD

NEOGEOはSNKの商標です。


NEO GEOはSNKの商標です。
ネオジオで会おうぜ。
©SNK 1995
ネオジオCD版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」
'95年9月29日発売!!
希望小売価格8,800円(税別)
ネオジオ(ロムカセット)版好評発売中



The Future Is Now
SNK
THE KING OF Fighters '95
NEO·GEO CD
大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD
希望小売価格49,800円（税別）
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564大阪府吹田市豊津町18−12■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06 (339) 0110 [AM9:00~PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。


戦いは、新たなフィールドへ。
あのロックマンがアーケードに鮮烈デビュー。
CAPCOM

ゲーメスト
October 1995 10.30
No.154
平成7年10月30日発行（毎月2回15日、30日発行）第10巻20号通巻154号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321
特別定価530円（本体515円）送料164円



雑誌22445-10／30　©SHINSEISHA 1995 Printed in Japan　T1022445100533